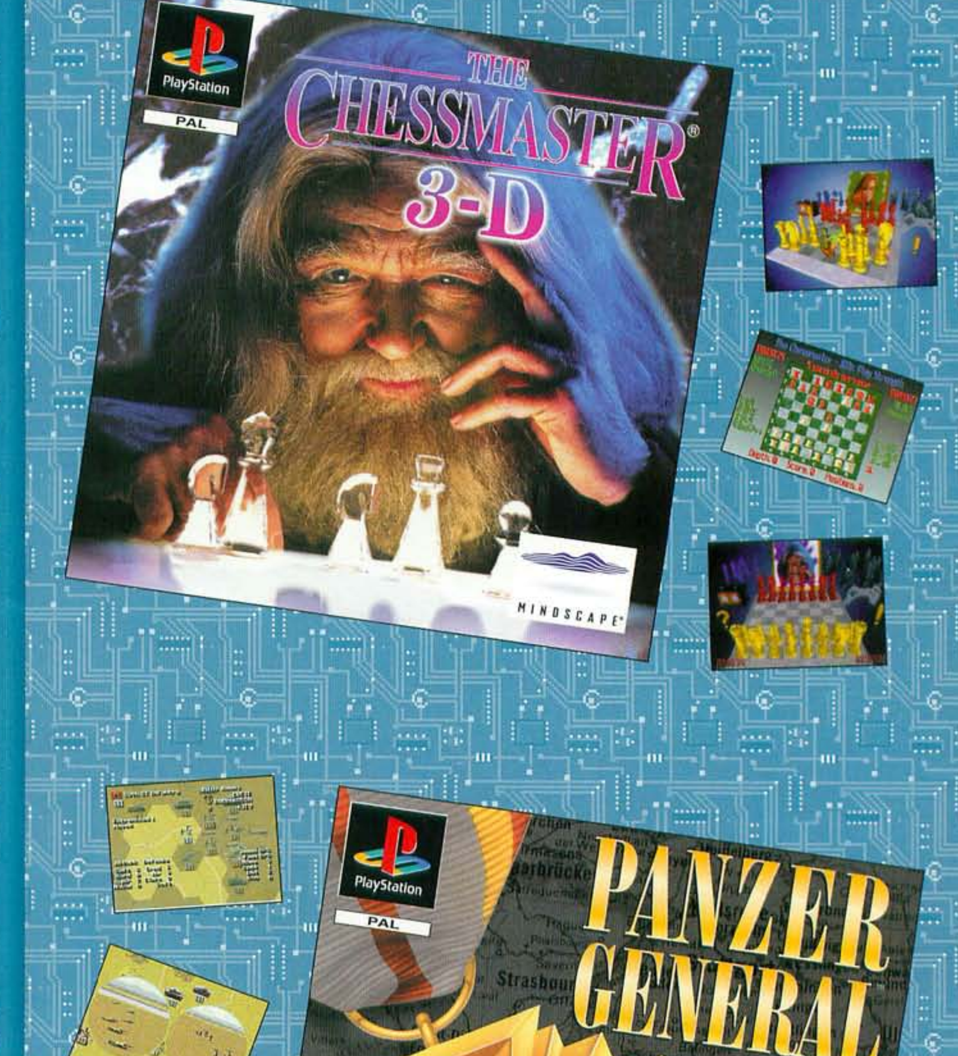


NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK
3/96
MAGNA MEDIA
4 391062 305803 03
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850
Die Nr.1
BREATH OF FIRE 2 (SNES)
Das heißeste Rollenspiel des Jahres
Basketball-Festival
★ NBA in the Zone (PSX)
★ Total NBA´96 (PSX)
GENIALE NACHFOLGER
Tekken 2 (PSX)
Killer Instinct 2 (Arcade)
HOCHSPANNUNG IM ALL
ALIEN TRILOGY
★ Acclaims 3D-Schocker getestet (PSX)
Großer Laguna-Wettbewerb
Ultra 64 zu gewinnen
SNK • ATARI • 3DO • SONY • SEGA • NINTENDO

ZWEI MINDSCAPE-MEGAHITS FÜR DIE SONY PLAYSTATION

THE CHESSMASTER® 3D

Eine grundlegend neue Perspektive des Schachspielens. THE CHESSMASTER® 3D basiert auf dem weltweit meistgekauften Computer-Schachprogramm und gibt Ihnen die völlige Kontrolle über 2- und 3-dimensionale Schachfiguren und -Bretter – und dies aus jeder nur erdenklichen Perspektive. Spielen Sie mit einer Vielzahl verschiedener Figuren-Sets. Sehen Sie auf dem Bildschirm, wie THE CHESSMASTER denkt. Erstellen Sie eine Position und lassen Sie Ihn nach dem Matt suchen. Spielen Sie gegen zwölf Computergegner oder gegen einen Freund. Perfektionieren Sie Ihr Spiel mit dem hilfreichen Lernprogramm. THE CHESSMASTER® 3D arbeitet mit derselben kraftvollen 32-Bit-Rechenpower wie Mindscapes weltberühmter Chessmaster 4000, dieses Schachprogramm bietet unglaublich viele Schach-Sets und in Echtzeit gerenderte Figuren.



PANZER GENERAL™

Hier ist er – der Strategie-Mega-Hit, der die gesamte Spielwelt im Sturm erobert hat! Sie erwartet ein Gameplay, das Ihnen den Atem und alle Sinne rauben wird und darüber hinaus hat es ausgezeichnete Kritiken erhalten. Legen Sie die CD in Ihre Playstation-Konsole und die Illusion wird perfekt: Wir schreiben das Jahr 1939 und Sie sind ein deutscher General mit einem neuen Auftrag in Polen. Es kann alles passieren. Befehligen Sie geschickt und aus Ihren unerfahrenen Truppen werden mächtige Einheiten, die Sie in Norwegen, Belgien, Frankreich, Nordafrika oder an der Ostfront einsetzen können. Sie könnten sogar die Küste Englands bis 1940 erreichen oder in Amerika bis 1945 sein. Zusätzlich zum normalen Kampagnen-Modus bietet Ihnen PANZER GENERAL™ über 35 fortlaufende, von einander abhängige Szenarien, bei denen Sie entweder auf der Seite der Alliierten oder auf der Seite der Achsenmächte spielen können. Wählen Sie zwischen 350 verschiedenen Einheiten – vom „Tiger" bis zur „B17", der fliegenden Festung.





Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29



Kartenspiele



Um der Lösung des Acclaim-Wettbewerbs auf die Spur zu kommen, haben viele Leser Bibliotheken durchgestöbert, die Acclaim-Hotline genervt oder nächtelang in alten VG-Ausgaben geblättert und dabei hoffentlich auch einiges gelernt. Doch auch wir sind beim Studium Eurer Einsendungen klüger geworden, so wissen wir nun endlich, daß es vom ehrwürdigen Big Ben in London auch eine reißfeste, empfängnisverhütende Plastikversion gibt, die steife Engländer allerdings "shocking" finden. Um die eindeutig zweideutige Aussage hinter "I`m so horny" zu ergründen, genügte ein Anruf bei Alison in England, die seitdem allerdings kein Wort mehr mit uns spricht. Wo nun wirklich die Unterschiede zwischen dem kleinen Klaus und seiner blonden Freundin liegen, konnte keiner von uns feststellen, da wir uns immer noch im unklaren darüber sind, was eine Freundin eigentlich ist. Vielleicht kann uns ja irgendjemand einen Tip geben, wogegen die Henne eine Pille nehmen will, denn sie sieht doch eigentlich ganz gesund aus. Wie dem auch sei, macht weiter so, wir freuen uns über alle Eure Zuschriften, wie verrückt sie auch sein mögen.



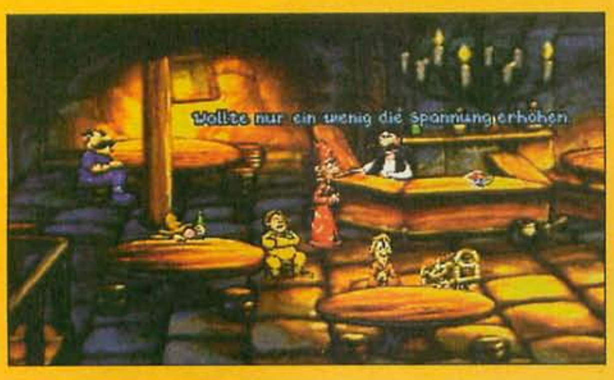


Euer Video Games Team





72 Ängstliche Gemüter oder Personen mit Herzschwäche sollten den Test von Alien Trilogy für die Playstation lieber überblättern



83 Dem aberwitzigen Humor von Terry Pratchetts Discworld für die Playstation konnte sogar die Übersetzung ins Deutsche nichts anhaben



84 Ob Johnny Bazookatone das Zeug zum Videospiel-Kultstar hat, erfahrt Ihr im ausführlichen Test für Saturn und Playstation



41 Braindead 13 heißt Readysofts neuester Comicstrip fürs 3DO, dazu verlosen wir ein paar coole Lederjacken



12 Ralph hat sich die Automatenplatine von Killer Instinct 2 vorgenommen und den neuen Charakteren und Hintergründen auf den Zahn gefühlt



94 Die Umsetzung des Computer-Klassikers Civilization ist da! Leider gibt es die SNES-Version, dem besten Strategiespiel überhaupt, nur als US-Import.

NEWS

TIPS & TRICKS

WETTBEWERB



10 Dank Tets ausgezeichneter Beziehungen zu Namco können wir Euch die ersten Bilder von Tekken 2 für die Playstation liefern

22 Brilliante Intros, exzellentes Spiel: Panzer Dragoon 2 für Saturn im Preview



74 Mirage hat dazugelernt, wie wir im exklusiven Test von Rise of the Robots 2 erfahren



6 Rollenspiel-Fans wetzt die Messer, Breath of Fire 2 (SNES) kommt in Deutschland



8 Ende März kommt mit Toy Story der erste komplett am Computer entwickelte Film in unsere Kinos. Zeitgleich veröffentlicht Nintendo die SNES-Umsetzung, die wir Euch in unserer Preview vorstellen

TEST

REAL 3DO

JAGUAR

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

32X

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

Neo Geo CD

RUBRIKEN



Nach dem weltweiten Erfolg ihres ersten Rollenspiels präsentiert Capcom den heißersehnten Nachfolger, Breath of Fire 2, der diesmal auch mit deutscher Anleitung erscheint.

Wer in Japan zu den Top-Spieleentwicklern gezählt werden möchte, muß schon mit einem stämmigen Rollenspiel aufwarten können. Dies hatte sogar auch der Action-Spezialist Capcom begriffen und so vor drei Jahren das im Land der aufgehenden Module sehr erfolgreiche *Breath of Fire* herausgebracht. Im November '94 folgte sodann der Nachfolger, der seit geraumer Zeit als englische US-Version vorliegt und im April auch mit einer deutschen Anleitung erhältlich sein wird. Das grundliegende Spielsystem wurde dabei vom Vorgänger übernommen, doch einige Verbesserungen und zusätzliche Features wurden dennoch eingebaut. So wird der Kampfmodus diesmal serienmäßig mit Automatik-Getriebe ausgeliefert, was sich bei den häufigen Monsterbegegnungen als recht zeit- und nervschonend erweist. Wenn die Monster nicht auf Anhieb zu schlagen sind, könnt Ihr entweder durch die Lande ziehen und die "Magic-Masters" aufsuchen, die Euch spezielle Zaubersprüche (allerdings nur für einen einzigen Kämpfer) beibringen, oder Euch später bei einer seltsamen alten Hexe die Kräfte der Wasser-, Feuer- und Wind-Schamanen durch "maschinelle Gedankenverschmelzung" verleihen lassen. Bis dahin müßt Ihr jedoch hart arbeiten und Euch durch die humorvolle doch herzergreifende Story hindurchschlagen, in der Ihr einer naturzerstörenden Macht gegenübersteht, die in Form einer religiösen Sekte die Seelen der Menschen zerfrißt. Nach einer gewissen Zeit dürft Ihr dann sogar eine alte Ruine zu einer Stadt ausbauen. Dazu besucht Ihr andere Städte und sammelt die vielen arbeits- und heimlosen Handwerker, die für Euch die Aufbauarbeiten übernehmen, während Eure Truppe auf Monsterjagd unterwegs ist. Im Verlauf des Spiels stoßen zudem insgesamt sieben Kämp-





Die stimmungsvolle Optik läßt nichts zu wünschen übrig



Die gewohnte isometrische Perspektive im Kampfmenü sorgt für Überblick







fer zu Euch, die sich genau wie beim Vorgänger durch ihr auffälliges Äußeres auszeichnen: Der Bogenschütze und Euer bester Freund (eine Bulldogge) Bow, das temperamentvolle Katzenmädchen Katt, der kräftige Kentauros-Bulle Rand, die Prinzessin des Vogelvolkes Nina, der geheimnisvolle Kung Fu-Affe Sten, der Romantiker und Froschprinz Jean und schließlich der zierliche Grasmensch Spar. Da in der Truppe jedoch nur vier (inklusive Eurem Helden, der natürlich im Normalfall die Gruppe nicht verlassen kann) einen Platz finden, müssen die restlichen vier in Eurer Stadt zurückgelassen werden. Aber keine Bange. Unterwegs findet Ihr (wie im ersten Teil) Drachenstatuen, wo Ihr Truppenmitglieder auswechseln und den Spielstand abspeichern könnt. An manchen Stellen ist ersteres auch unumgänglich, da die einzelnen Kämpfer spezielle Fähigkeiten besitzen, die zum Überwinden von Hindernissen oder zur Erfüllung von Aufgeben benötigt werden. Genau wie im richtigen Leben werden Eure Mühen aber danach belohnt (höhö). So könnt Ihr beispielsweise im Bauch eines freundlichen alten Wals die Ozeane durchqueren oder auf dem Rücken eines gigantischen Vogels durch die Lüfte schweben, was das viele Herumreisen enorm erleichtert. Zu einem derartig langen und beschwerlichen Ausflug möchte man aber auch nicht auf die vielen Items und Waffen verzichten, die meistens in Städten eingekauft werden können. Bei akutem Geldmangel jedoch gibt es eine andere Methode, um an lebenserhaltenden Proviant heranzukommen, die zudem auch noch sehr entspannend wirkt. Wenn man das nötige Equipment besitzt, darf nach jedem Monsterkampf gejagt oder gefischt werden. Und das ist wörtlich zu verstehen. Euer Held besitzt nämlich die ausgesprochene Fähigkeit, eine Angelroute auszuwerfen und Fische damit zu fangen. Bow und Katt hingegen können sich an freilaufendes Wild (in einem gesonderten Jagdrevier) lautlos heranpirschen, um es dann zu erlegen. Was letztendlich als Beute herausspringt, weiß man jedoch erst nach der Jagd, doch meistens gelangt man so an nützliche Gegenstände wie Heilextrakte oder frisches Fleisch. Wie man jetzt schon beurteilen kann, haben sich die Entwickler von *Breath of Fire 2* zweifellos viel Mühe gegeben, einem umfangreichen und gut durchdachten Spielprinzip noch die letzte Würze zu geben. In unserer nächsten Ausgabe folgt ein ausführlicher Test dieses Spiels, das im April mit deutscher Anleitung von Laguna erscheinen wird. *tet*



Im Haus oben kann sich Eure gesamte Crew versammeln



Oben: Später dürfen sich einige Chartaktere wie Nina oder Spar die Kräfte der Schamanen einverleiben

Der Grasmensch Spar kann sich als einziger auf der Welt mit Pflanzen und Bäumen unterhalten



Der Riesenvogel Mina transportiert Euch sicher von einem Ort zum anderen



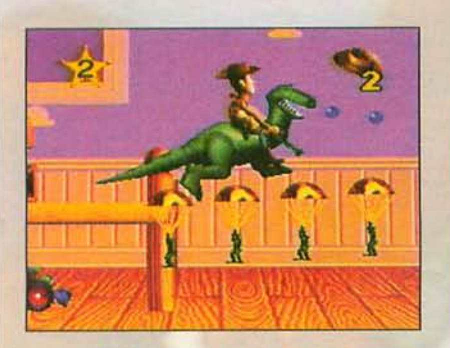
So können auch weit entfernte Inseln mühelos erreicht werden

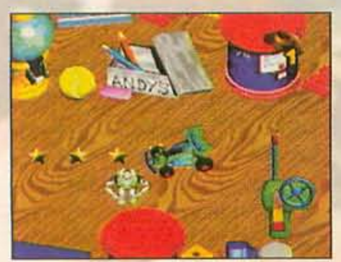


In Windia, der Stadt der Vogelmenschen, sind Fremdlinge nicht erwünscht

Auf den Spuren von Donkey Kong Country: Disney Interactives neuestes Werk basiert auf dem gleichnamigen 3D-Computertrickfilm, der Ende März in die Kinos kommt.

Toy Story







Als die Disney Filmstudios 1981 den weltweit ersten Computertrickfilm *Tron* in die Kinos brachte, wollte sich keiner so recht dafür begeistern. Nun, fünfzehn Jahre später, wartet Big-D abermals mit gepixelten Helden auf. Nur befand sich das Filmstudio diesmal komplett im Inneren eines Netzwerkes, das aus 150 Silicon-Graphics-Einzelrechnern bestand. Mit einem Budget von 30 Mio. Dollar und einer "Drehzeit" von fast fünf Jahren fertigte die Produktionsfirma Pixar Animation unter der "Maus"-Führung des Ex-Disney-Zeichners John Lassiter einen abendfüllenden 3D-Computertrickfilm, in dem Spielzeuge als große Helden agieren. Angeführt vom Lieblingsspielzeug des Jungen Andy, dem Cowboy Woody (Originalstimme: Tom Hanks), durchleben Spielzeuge ihr buntes heilloses Durcheinander, als neue Artgenossen am Geburtstag Andys über das Kinderzimmer herfallen. Mit diesem Stoff hatte Disney diesmal mehr Glück: In den USA spielte *Toy Story* in den ersten vier Wochen rund 100 Mio. Dollar ein. Genau wie im Film präsentiert sich, zumindest optisch, auch die Super-Nintendo-Umsetzung: Komprimierte Render-Grafik wohin man schaut. So erinnert dieser Seitenscroller eher an *Donkey Kong Country* oder besser *Clockwork Knight*, als an einen Disney-Streifen. Die Steuerfunktion beschränkt sich lediglich auf Springen und Lassowerfen, wobei in jeder Stage unterschiedliche (meist puzzleartige) Aufgaben zu lösen sind. Beispielsweise müßt Ihr einem rennenden Plastik-Dinosaurier die Hindernisse aus dem Weg räumen oder ein ferngelenktes Auto durch eine kurvenreiche Strecke hindurchdirigieren. Offensichtlich wurde aber das Spiel (wie der Film auch) auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten, da die insgesamt fünf Level nicht allzu anspruchsvoll und die dazugehörigen Gegner einfach zu überwinden sind. Abgesehen davon dürfen sich Disney-Freunde auf Ende März freuen. Dann präsentiert Nintendo die deutsche Version von *Toy Story*. *tet*

Die Grafik wurde wie bei Donkey Kong Country zunächst gerendert und danach komprimiert



Woody beherrscht die Tricks eines Cowboys: Er kann sich ans Seil hängen...



...sein Lasso als Waffe gegen feindliche Spielzeuge einsetzen...



...oder sich damit an einem Haken hängen und Tarzan spielen.

20% aller Jungs haben regelmäßig die Hosen voll.

Lone Soldier: Kraftfutter für echte Konsolen-Söldner.

BORSCH, STENGEL & PARTNER

Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier. Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist: Im „Dschungel" hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime zu tun. Im „Canyon" mußt Du tückische Schluchten überwinden. „Middle Eastern City" verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt im Nahen Osten. Und in „ Alien Situation" begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill in 32-bit-3D. Macht süchtig!





Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt

TEKK

Namcos zweites Prügelmeisterwerk ist fast fertig und erscheint bereits Ende März in Japan – wir haben die Playstation-Variante bereits unter die Lupe genommen.



Outing ist angesagt: Leoparden-Mutant King offenbart im zweiten Teil seine wahre Muskelpracht, und Paul ist davon schwer beeindruckt

Der Spielautomat von *Tekken 2* ist schon seit vielen Monaten in den Hallen anzutreffen. Wir haben bewußt auf die Playstation-Konvertierung gewartet, da man sicher sein konnte, daß sich Namco wieder einige Überraschungen für die Heimversion hat einfallen lassen. Aber zuerst ein paar Worte zur Story: Fast ein Jahr ist seit dem letzten Turnier vergangen. Nachdem Kazuyas teuflischer Vater ins Gras gebissen hat, verschwindet er in das dunkle Schattenreich, um von dort aus einen teuflischen Racheplan zu schmieden. Die geldgierige Finanzgruppe "Mishima Zaibatsu", gleichzeitiger Sponsor der ersten Veranstaltung, macht erneut von sich reden und gelangt durch Kazuyas böse Kräfte zu weltweiter Herrschaft. Mit dem Einfluß von "Zaibatsu" ruft er zu einem neuen Turnier auf, das mit einem tausendfach höheren Preisgeld zur Teilnahme lockt. Die Wetten stehen hoch und der Einsatz ist das Leben: Wer wird diesmal der "King of the iron Fists"?

Die ersten Veränderungen gegenüber dem Vorgänger fallen gleich im Charakter-Auswahlscreen auf: Endgegner "Heihachi" steht von Anfang an, als Spielfigur zur Verfügung und zwei weitere Neulinge reihen sich in die altbekannte Heldenriege ein: Schönling "Lei Wulong" (allein schon wegen des Nachnamens bei den Mädels beliebt) verläßt sich auf seine traditionellen Kung-Fu-Künste, die er sich in einem Shaolin-Kloster angeeignet hat. Tekkens Frauenfront wird von "Jun Kazama" verstärkt, die mit ihrem Kobujutsu-Kampfstil die harte Konkurrenz das Fürchten lehrt. Wie bereits im vorangegangen Teil, gibt es für jeden Fighter einen Middle-Boss, der nach einem erkämpften Turniersieg ebenfalls anwählbar wird. Insgesamt drei extravagante Endgegner erwarten Euch zum finalen Fight, mehr dürfen wir leider noch nicht verraten. Alle Haudegen und deren Move-Palette wurden grafisch überarbeitet. Auch komplett neue Hintergrundaufbauten zieren den Pixel-Horizont. Ihr habt ein ansehnliches Repertoire an diabolischen Schlägen: Fußfeger, Sprungtritt, Handkantenschlag und einen regulären Tritt beherrschen alle Tekken-Krieger im Schlaf. Ebenfalls











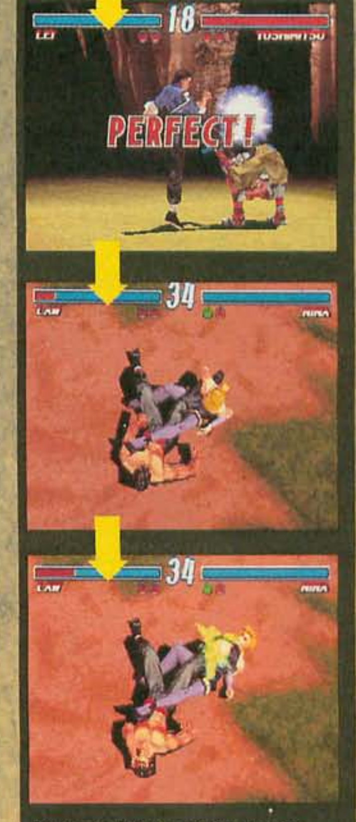
Die Figuren-Portraits im Auswahl-Screen wurden komplett neu überarbeitet. Ganz oben: Gleich platzt Heihachi der Kragen und die schöne Jun bekommt ihr Fett ab. Rechts unten: Haudegen Heihachi in der Siegerpose (diesmal ohne flackernde Energieleisten)



brandneu ist der "Team-Battle-Modus", in dem Ihr eine Fünfer-Mannschaft völlig frei aus sage und schreibe 23 (!) Kämpfern zusammenstellen könnt. Selbst an eine arrangierte Musikfassung haben die Entwickler abermals gedacht. Damit alle ihren Spaß haben, ob Prügelchampions oder Greenhorns, bietet *Tekken 2* zahlreiche Schwierigkeitsgrade und Statistikoptionen, die auch mit individuellen Feinjustierungen für den Zweispielermodus aufwarten. Was für ein Minispiel diesmal die anfängliche Ladezeit überbrücken wird (bei Vorgänger war es Galaga), wollte uns Namco noch nicht verraten. Wir dürfen also gespannt sein! ws



Cyborg Jack-2 wirbelt die schöne Michelle durch die Lüfte



Hier ein Blick auf die zweite Kamera-Perspektive, die sich weniger gut für ein sinnvolles Match eignet



Hot New! Der Team-Battle-Modus: Die Fragezeichen werden später – je nach Spielergeschick – von Mittel- und Endbossen besetzt



Frisch gerenderte Intros und Sieg-Abspänne belegen den größten Speicherplatz auf der CD



Die Altmeister unter sich: Ms. Ninja verpaßt Law einen kräftigen Fußkick in die Magengrube



Die Sohle glüht! Gleich holt Lei zum vernichtenden Move aus

Einer der größten Spielhallenhits des letzten Jahres erfährt eine Generalüberholung und wird frisch aufgepeppt zurück an die Duell-Front geschickt.

KI2

Der in Zusammenarbeit von Rare, Midway und Nintendo produzierte Superhit debütierte im Dezember 1994 in den Staaten und katapultierte sich nicht zuletzt dank des bis heute unübertroffenen, genialen Combo-Systems blitzartig an die Spitze der Automaten-Hitparaden und wird auch heute noch vielfach zum Beispiel einem Tekken 2 vorgezogen. Über ein Jahr lang hat nun dasselbe Team an der Fortsetzung gebastelt und einige Überraschungen integrieren können, die gerade in einigen ausgewählten Spielhallen in den USA von der staunenden Spielerschar in einer BetaVersion getestet werden können. Klar, daß die Hintergründe mit neuen State-of-the-Art-Rendergrafiken wie den mystischen Steinsäulen von Stonehenge nur so vollgestopft wurden und auch eine Handvoll frischer Kämpfer mit dem Killer Instinkt in den Augen das alte Feld ergänzen. Von der alten Garde werdet Ihr noch Boxer TJ Combo (geiler Name!), Gerippe Spinal, Schneemann Glacius, Sabrewolf, Lack-Lady Orchid (Gott sei Dank!), Ninja Jago und Fulgore wiederfinden. Dazu gesellen sich nun zwei neue Damen: Kim Wu ist eine Martial-Arts-Spezialistin vom Schlage einer B.Orchid (nur noch mehr sexy!), die sich blendend mit Nunchakus auskennt, während Maya als barfüßige Dschungelkämpferin mehr auf die Schärfe ihrer Dolche vertraut. Ebenfalls von der brachialen Sorte ist Tusk, der schwertschwingende Barbar aus Stonehenge. Brandneu im Bereich der Beat'em Ups wird sein, daß man den Hintergrund in seine Kampftaktik mit einbeziehen kann. Ob Spinal dann auf seinem Phantom-Piratenschiff den Gegner zu den Haien schicken kann, oder aber Fulgore in seiner eigenen Roboterfabrik den Verlierer als Ersatzteillager benutzt? Man darf gespannt sein. Auch alle anderen „alten" Charaktere haben sehr hübsche neue Stages spendiert bekommen: Jago stellt sein Kämpfer-Lager auf einer Brücke über einer Art Niagara-Wasserfälle auf,



Combos werden jetzt mit riesigen Leuchtlettern eingeblendet

Zwei Beautys im Schlagabtausch: Eigentlich schade!



In Jagos Stage fightet Ihr auf der Brücke über einer Art Niagara-Fälle



Als echter Ninja hat Jago seinen Shadow-Special optimiert



Die Szonehenge-Stage vom Barbaren Tusk ist wirklich verdammt sehenswert: Jeder Fighter hat mehr als hundert Combos drauf!

In Fulgores Roboterfabrik wird Euch der Meister selbst in die Zange nehmen und seine neuesten Combos an Euch testen

Bei diesem Anblick bleibt einem als Spieler glatt die Spucke weg: Orchid hat an Sex-Appeal weiter zugelegt und steht Kim-Wu in nichts nach

Sabrewulf hat seinen Unterschlupf in ein anderes Schloß verlegt und meine Lieblingskämpferin Orchid wird allem Anschein nach in einer mit Petroleumkanistern vollgestopften Stage agieren, die bei Berührung sofort explodieren. Nicht ganz so neu ist dagegen der schon aus vielen Konkurrenzprodukten bekannte Power-Balken am unteren Bildschirmrand, der den aggressiveren Akteur belohnen soll, indem dadurch neue Specials und wilde Combos möglich werden. Wenn's nach Joel Hochberg von Rare geht, wird Killer Instinct 2 das herausfordernste Beat'em Up in Bezug auf die vielfältigen Special-Moves und verschiedenen Endings überhaupt. Ob allerdings wirklich eine Million (!!) verschiedene Combo-Moves möglich sind, muß sich erst noch herausstellen. Einige hundert pro Kämpfer gemäß Ken Lobb von Nintendo klingt da schon etwas realistischer. Wenn KI2 im Februar schließlich nach eingehendem Test und einigen Korrekturen (man wird sicher wieder 100%-Combos eliminieren müssen) auch bei uns in einer fertigen Fassung in den Spielhallen steht, wird Rare schon fieberhaft an einer Killer-Instinct-Version fürs Ultra 64 arbeiten. Außerdem soll auch das Sequel für Nintendos neue Kiste erscheinen, allerdings in einer anderen Version als in der Spielhalle (Was soll das nun wieder heißen? Ja, ja die alte Nintendo-Geheimniskrämerei!). Das wird auch bitter nötig sein, denn im heißbegehrten Beat'em Up-Sektor hat das Ultra bis dato ja sonst nichts zu bieten, während sich auf Playstation und Saturn bereits Hits wie Tekken 1+2, Toshinden 1+2, Virtua Fighter 1+2, X-Men, Darkstalkers, SF-Zero und viele mehr tummeln oder unmittelbar bevorstehen. Ob man in bezug auf die weggelassenen Charaktere dieselbe Taktik wie bei MK3 verfolgt, wo jetzt eine "Ultimate"-Version in den Spielhallen zu finden ist (mit Scorpion, Reptile, Kitana und Jade, neuen Backgrounds und Turniermodus), bleibt abzuwarten.

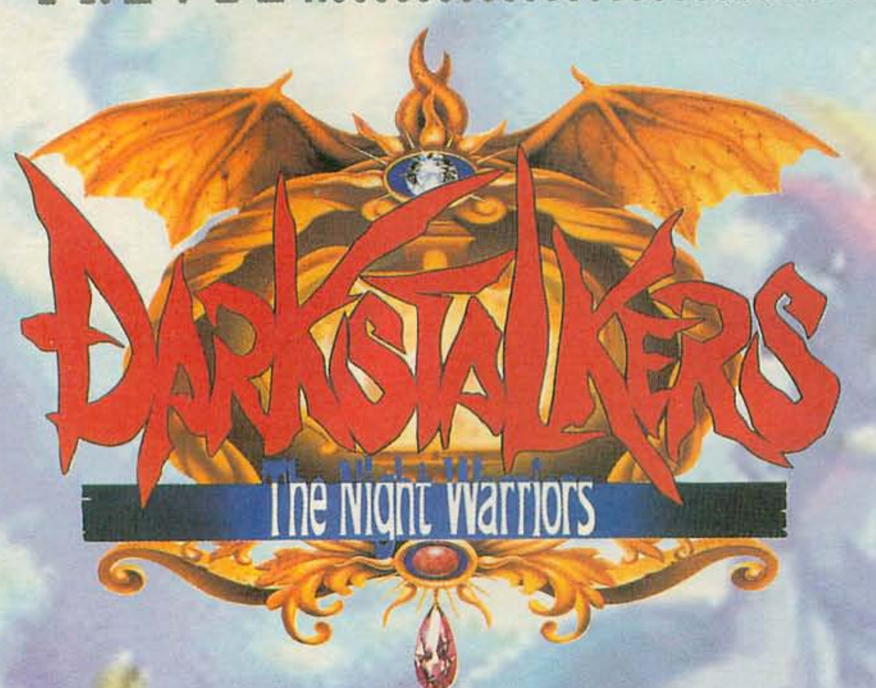
rk



This is Render-Graphics at its Best!



In KI2 wird man erstmals die Hintergründe in den Kampf miteinbeziehen können



Das heißbegehrte Capcom-Beat'em-Up ließ lange auf sich warten. In Kürze ist es soweit. An der Playstation-Version von Darkstalkers: The Night Warriors finden gerade die letzten Feinarbeiten statt. Wir warfen einen Blick auf die Beta-Version.



Acht Monster-Haudegen aus allen Teilen der Welt treffen sich an verschiedenen Schauplätzen der Welt zum unerbittlichen Schlagabtausch. Zu Beginn wirkt alles noch recht konform zur Street Fighter-Serie, allerdings entwickelt Darkstalkers durch seinen Comic-Zeichenstil ein etwas anderes Prügelflair. Neben den üblichen Standardschlägen (Sprung, Faustschlag, Tritt, Fußfeger etc.) hat jeder Kämpfer effektvolle Special-Moves in petto, die durch SF-verwandte Joypad/Button-Manöver aktiviert werden. Im unteren Teil gibt es eine Special-Leiste, die sich erst nach energischen Kampfaktionen auflädt. Als Belohnung winken zischende Feuerbälle, kreiselnde Elektroblitze oder superschnelle Handkantenschläge (mit Combo-Aufzählung), die jeden Gegner zur Verzweiflung bringen. Ihr habt die Wahl zwischen einem Werewolf-Monster, einem Samurai-Krieger, einer lieblichen Katzenlady oder ähnlich kuriosen Gesellen die im Player-Select-Screen präsentiert werden. Seid Ihr solo, müßt Ihr nach und nach gegen die restlichen neun Desperados antreten und trefft später auf weitere superfiese Oberschurken. Die Kämpfe gehen wie gewöhnlich über zwei Gewinnsätze. Wer den Energievorrat des Gegners zweimal zum Dahinschwinden gebracht hat, darf sich auf einen saftigen Bonus freuen. Darkstalker: The Night Warriors soll im April/Mai 95 als offizielle PAL-Version bei uns erscheinen. Saturn-Besitzer werden zur gleichen Zeit bereits mit dem zweiten Teil bedient. *WS*

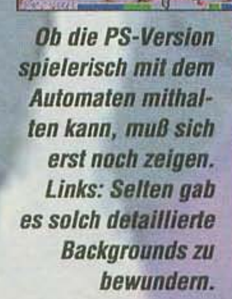
Grafisch steckt Darkstalkers fast alle Konkurrenz-Prügler (aus der 2D-Ecke) in die Tasche





In unserer Version waren leider nur drei Charaktere anwählbar







Ob die PS-Version spielerisch mit dem Automaten mithalten kann, muß sich erst noch zeigen. Links: Selten gab es solch detaillierte Backgrounds zu bewundern.

KRAZY IVAN

Die 30 Tonnen schwere, russische Revolution

"...beeindruckend flüssige 3D-Grafik..." - *Fun Generation 1/96, Wertung: 9/10*

"...spielerisch...hervorragend..." - *Megafun1/96, Wertung: 81%*

"...Krachendes Action-Inferno...Schnell, schwer und motivierend..."
Maniac 1/96, Wertung: 77%











Guardian Heroes

Das Erfolgs-Duo Sega/Treasure präsentiert das erste Saturn-Prügelrollenspiel, das auf dem Spielprinzip von Final Fight basiert. Wir zeigen Euch, was darunter zu verstehen ist.

Fernab in einem Land, das von animeoiden Rittern und Magiern bewohnt wird, bricht zwischen einer kleinen Gruppe von Rebellen und dem Königreich ein Kampf vom Zaun. Im Story-Modus wählt Ihr einen der vier Rebellen-Krieger (jeweils zwei Schwertfechter und zwei Magier) und zieht in die 30 Stages fassende Seitenscrollwelt, um den Handlangern des königlichen Magiers Canon G. Gray entgegenzutreten. Obwohl Eure Truppe insgesamt fünf bis sechs Kämpfer umfaßt, erscheinen auf dem Bildschirm maximal nur zwei (Euer Kämpfer und ein NPC=Non Player Charercter, der vom Computer gesteuert wird). Wenn sich Gegner nähern, erscheinen auf dem Bildschirm zudem mehrere Lebensbalken, die allesamt ausgelöscht werden müssen, um die Reise fortzusetzen. Ist ein Stageabschnitt gemeistert, fordert Euch ein Boßgegner zum Kampf auf, wobei Dialoge (leider bzw. zum Glück ohne Sprachausgabe) im feinsten japanisch den Storyverlauf erklären. An manchen Stellen könnt Ihr dabei zwischen mehreren Optionen wählen, wonach sich die Handlung verzweigt. Somit ist es unmöglich, alle 30 Stages in einer Tour durchzusielen, denn je nach gewählter Option werden viele Stages auch übersprungen. Dies soll Euch dazu motivieren, das Spiel mehrmals durchzuzocken. Im Verlauf des Spiels können sich mehrere NPC-Kämpfer zu Eurer Truppe gesellen, die Euch dann tatkräftig unterstützen. Boßgegner und einige Gegner die besiegt sind, dürfen hingegen später im VS-Modus (reiner Prügelspielmodus) eingesetzt werden. Wenn der Boßkampf heil überstanden und die Stage gemeistert ist, erscheint ein Menü, wo Ihr Eurem Kämpfer die gesammelten Erfahrungspunkte auf die vielen Parameter wie Stärke, Kondition oder Schnelligkeit verteilen könnt. Mitunter werden Euch Special Moves verliehen. Insgesamt gesehen wirkt *Guardian Heroes* sowohl optisch als auch spielerisch ziemlich unübersichtlich, zumal sich auf dem Bildschirm bis zu 15 Charaktere aufhalten können (und die natürlich wild um sich schlagen). Die Garfik ist komplett im japanoiden Anime-Stil gehalten, was für einige unter Euch gewöhnungsbedürftig wirken könnte. Ein Termin für den Euro-Release steht noch nicht fest, dürfte aber bald bekanntgegeben werden. *tet*

Import-Muster: Galaxy



Die Verhaltensweise der NPCs kann man selbst einbbstellen





Links: Schwert gegen Maschinengewehr

Rechts: Die Auswahl an Kämpfern ist nicht gerade üppig



Hier eine kleine Auswahl aus den insgesamt 30 Stages. Im Horizontalscroll geht es rechts weiter. Die Zahl der Gegner unterscheidet sich von Stage zu Stage.



TEUFLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

Titel	Preis
Alien Trilogy *	89,99
Assault Rigs *	**89,99**
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	89,99
Chaos Control	89,99
Cyberia *	89,99
Cyberspeed	89,95
Defcon 5 *	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Extreme Games	89,95
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Goalstorm	99,99
Hebereke Popoitto *	89,99
Hi-Octane	89,99
International Championship Soccer *	99,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2) *	**109,99**
Johnny Bazookatone *	79,99
Jupiter Strike	79,99
Krazy Ivan *	89,99
Lemmings 3D	AKTIONSPREIS 69,95
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
Magic Carpet *	89,99
Mickey's Wild Adventure *	89,99
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NBA in the Zone (US)	119,99
NBA Live 96 *	**89,99**
Need for Speed *	89,99
NHL Face Off (US)	119,99
Novastorm	AKTIONSPREIS 69,95
Panzer General *	89,99
Parodius Deluxe	89,99
PGA Tour Golf 96	89,99
Primal Rage *	89,99
Rapid Reload	89,95
Rayman	89,95
Raiden Project	89,95
Revolution X *	79,99
Ridge Racer	99,95
Rise 2: The Resurrection *	**79,99**
Road Rash *	89,99
Shell Shock *	79,99
Shock Wave Assault *	89,99
Slayer *	89,99
Starblade Alpha *	89,99
Street Fighter – Movie	AKTIONSPREIS 69,95
Street Racer *	89,99
Striker 96	89,95
Tekken	99,95
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	89,99
Time Commando *	89,99
Total Eclipse Turbo *	109,99
Total NBA 96 *	**99,99**
True Pinball *	99,99
Twisted Metal	89,99
View Point *	89,99
Warhammer *	89,99
Warhawk	89,95
Wing Commander 3 *	99,99
WipEout	99,95
World Cup Golf *	89,99
Worms	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game	89,95
X-COM: Enemy Unknown (dt.)	79,95

Sega Saturn – Spiele

Titel	Preis
Alien Trilogy *	89,99
Black Fire (Import) *	119,99
Bug	109,95
Casper *	89,99
Clockwork Knight 2	109,95
Corpse Killer (Import)	109,99
Cyberia *	89,99
Cyber Speedway	99,95
D *	**79,99**
Darius Gaiden *	79,99
Dark Legend (Import)	119,99
Daytona USA	109,95
Deadly Skies *	89,99
Defcon 5 (Import) *	119,99
Digital Pinball	109,95
Endorfun *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Formula One *	99,99
Galactic Attack	79,99
Ghen War (Import) *	119,99
Hebereke Popoitto *	99,99
High Velocity (Import) *	119,99
Hi-Octane *	**89,99**
Johnny Bazookatone *	79,99
Magic Carpet *	89,99
Maximum Surge (Import) *	119,99
Myst	109,95
Mysteria – Realms of Lore	99,99
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NHL Allstar Hockey	109,95
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe	89,99
Pebble Beach Golf	99,95
Photo CD-Betriebssystem *	59,99
Pool Champion *	89,99
Primal Rage *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Revolution X *	79,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Robotica	99,95
Sega Rally	**99,99**
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock *	99,99
Shinobi X	109,95
Sim City 2000	99,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
True Pinball *	99,99
Victory Boxing	89,99
Victory Goal	109,95
View Point *	**89,99**
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix *	99,99
Virtual Hydlide	109,95
Virtua Racing	89,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms (Import)	109,99
World Cup Golf *	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms *	99,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	**89,99**

Sony Playstation – Zubehör

Artikel	Preis
Antennenkabel	49,95
Control Pad	59,95
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card	49,95
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	**69,99**
neGcon (Control Pad) *	89,99
RGB-Scart-Kabel	69,95
Specialized Ascii Joystick	119,95
Specialized Ascii Pad	69,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Zubehör

Artikel	Preis
6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory *	109,95
Control Pad	44,95
MPEG-Karte	349,95
RGB-Scart-Kabel	**39,99**
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95



Grundgerät 559,95
incl. Control Pad





Grundgerät 649,00
incl. Control Pad



Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

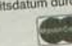
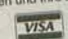
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

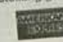
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.




Wo Sie uns finden:



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

TOTAL NBA '96

Laut eigener Aussagen ist die neue Polygon-Basketballsimulation Total NBA '96 für Sony der wichtigste Titel dieses Frühjahrs.

Erstaunlicherweise hat weder *Acclaim* noch Sportspielemonopolist *Electronic Arts* hier die Finger im Spiel gehabt. Ein In-House-Programmierteam von *Sony Computer Entertainment* aus London hat selbst in die Trickkiste gegriffen und dabei fast ohne Vorerfahrung dieses "kleine" Meisterwerk geschaffen. *Total NBA* steht in direkter Konkurrenz zum bereits erschienenen *NBA In The Zone* von *Konami*, das ebenfalls mit einer offiziellen Lizenz und dem aktuellen Team Roster aufwartet und genauso von bis zu acht Mitstreitern gleichzeitig gespielt werden kann (zwei Multitaps und acht Joypads vorausgesetzt). Vor dem Match könnt Ihr den vorhandenen Spielern einer Mannschaft jede beliebige Position auf dem Feld zuweisen. Mit der "Trade-Players-Option" lassen sich auch Stars aus anderen Mannschaften in Euer persönliches Dream Team einbauen. Ist die "Dunk-Replay-Option" aktiviert, werden alle Dunks im Spiel automatisch wiederholt. Nach jedem Korb erscheint außerdem ein Fenster mit dem Portrait des punktenden Spielers in Form einer "Trading-Card". Monster Dunks á la *NBA Jam*, bei denen der Spieler 10 Meter hoch springt und den Bildschirm verläßt, sucht Ihr hier zwar vergebens, dennoch brauchen sich die realitätsgetreueren Alley Hoops, Tip Ins und Slam Dunks, die Ihr hier zu Gesicht bekommen werdet, keineswegs vor der Konkurrenz zu verstecken. Sympatischerweise wurde das Turbo-Feature (auch wieder mit den L-/R-Tasten) von Acclaims Hit übernommen, ansonsten läuft aber alles streng nach den offiziellen Regeln. Eine "Backcourt Violation" wird genauso geahndet, wie das Übertreten der Aus-Linie. Für echte Live-Atmosphäre sorgt das euphorische Publikum und ein US-Kommentator, der kein Blatt vor den Mund nimmt: "Ohh, terrible shot", "fantastic" oder "that was awesome".

Zum Abschluß möchte ich noch Jules Burt, Product Dirctor für Total NBA '96, zu Wort kommen lassen, dessen Eigenlob ausnahmsweise mal nicht stinkt, sondern stimmt: "The challenge was to create the most perfectly playable and exciting basketball game for the PS with realistic techniques. We already feel that this game has surpassed all of our initial expectations..." *ds*



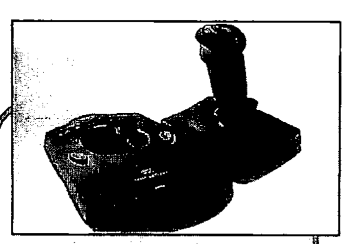
Alle Perspektiven machen Sinn, egal ob Ihr das Spielfeld seitlich, in Längsrichtung oder schräg von oben betrachtet. Der Überblick geht nie verloren.







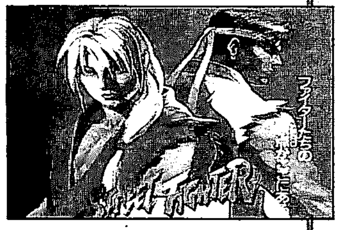




SATURN
MISSION STICK



SATURN DT
SEGA RALLY



SATURN & PSX JP
STREET FIGHTER ZERO

Beispiel 1: Sony Playstation	
+ 2tes Joypad + Memory Card + Tekken	**DM 37.-** monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn	
+ 2tes Joypad + Virtua Fighter + Sega Rally	**DM 42.-** monatlich bei 24 Monaten

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
Natürlich können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden.
Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.-

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Grundgerät dt	579.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joypad (ASCII) dt	69.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Action Replay Pro uk	99.90
Air Combat dt	89.90
Alone in the Dark dt	99.90
Assault Riggs dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Goalstorm dt	89.90
Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
NBA-Jam Tournament dt	89.90
Novastorm dt	79.90
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf ´96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Raiden Project dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Revolution X us	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Tekken dt	99.90
Theme Park dt	109.90
Twisted Metal dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out	99.90
Wrestlemania Arcade dt	79.90

AUCH IMPORTE AUF LAGER!

SATURN

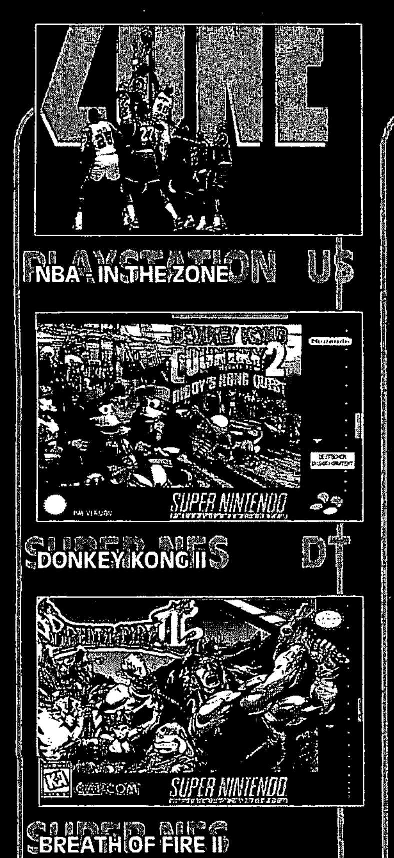
Artikel	Preis
Grundgerät dt 50Hz	649.00
Joypad	44.90
Joyboard	89.90
Lenkrad	149.90
Mission Stick	149.90
Maus	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD´s	69.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Clockwork Knight II dt	89.90
Cyber Speedway dt	89.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Mystery Mansion uk	99.90
Myst dt	119.90
NBA-JAM Tournament dt	109.90
NHL-Allstar dt	119.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shinoby X	*69.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Zero jp	149.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
Worms dt	89.90

AUCH IMPORTE AUF LAGER!

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

ARJAY GET YOUR GAMES

0221·121067



PLAYSTATION US
NBA - IN THE ZONE

SUPER NES DT
DONKEY KONG II

SUPER NES
BREATH OF FIRE II

NEO GEO CD

Artikel	Preis
NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei Joypads, Netzteil	je 459.00
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau Sprache	69.90
RGB-Scart-Kabel	39.90

NEO GEO CD ANGEBOTE

Artikel	Preis
3 Count Bout	*99.90
Aerofighters III	139.00
Baseball 2020	*49.90
Fatal Fury	*69.90
Fatal Fury III	109.90
Football Frenzy	*49.90
Galaxy Fight	*89.90
Karnov ´s Revenge	99.90
King of Fighters ´95	*99.00
King of the Monsters II	*69.90
League Bowling	*49.90
Pulstar	109.00
Savage Reign	*99.90
Soccer Brawl	*69.90

3DO

Artikel	Preis
Goldstar 3DO dt 50Hz	699.00
FZ-1 dt PAL 50Hz	699.00
Blade Force us	*99.90
Bust A Move us	*89.90
Gex us	*49.90
Myst us	*99.90
Panzer General us	*49.90

SUPER NES

Artikel	Preis
Breath of Fire II us	139.90
Chrono Trigger us	149.90
Spieleberater us	39.90
Clayfighter II us	*49.90
Disney´s Toy Story us	149.90
DK Country II	139.90
Final Fantasy III us	149.90
Mega Man X II dt	109.90
Mega Man 7 dt	109.90
Secret of Evermore dt	119.90
Superstarsoccer II dt	139.90
Tim im Tibet dt	109.90
WWF - Arcade Games dt	119.90
Yoshi´s Island dt	109.90
Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

VIRTUA BOY

Artikel	Preis
Grundgerät us	399.00

* = nur solange Vorrat reicht

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse
ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

MAGIC CARPET

Für diejenigen, die gerne mal Aladdin sein möchten, bietet Bullfrog ein Spiel, in dem man mit einem Teppich durch die Gegend düsen kann.

Was mögen sich Peter Molyneux und seine Kumpane wohl gedacht haben, als sie Ende '94 *Magic Carpet* für den PC herausbrachten? Wollten sie einen ausgefallenen Flugsimulator präsentieren, oder ein Shoot'em Up-Adventure der besonderen Art? Nun, wir würden sagen beides, denn in diesem Spiel düst Ihr in der Rolle eines Zauberers auf einem fliegenden Teppich durch die Welt der Kalifen. Hier tobt nämlich ein harter Kampf um das Mana, das zur Ausübung der Magie dringend benötigt wird. So müßt Ihr in den insgesamt 75 Levels (50 Original- und 15 Zusatzlevel) das Mana, das in Form goldener Kugeln herumschwebt und meistens von stämmigen Monstern bewacht wird, einsammeln und sie einfärben. Dazu benutzt Ihr Eure persönliche Farbe, die auf allen Gegenständen wie Burgen und Heißluftballons (befördert das gesammelte Mana zu Eurem Lagerhaus), die in Eurem Besitz sind, zugeordnet wird. Habt Ihr genügend Mana-Power aufgestockt, könnt Ihr insgesamt 24 Zaubersprüche klopfen, die man zum Leben eben braucht. So dürft Ihr mit dem Burg-Zauber eine komplette Burg samt Bewohnern aus dem Boden stampfen, in dem Ihr u.a. die gesammelten Mana-Kugeln lagern oder Euch gegen die anrückende Magier-Konkurrenz verteidigen könnt. Natürlich versuchen Eure Gegner genau dasselbe und so kommt es logischerweise zu Kämpfen, die in bester 3D-Shoot'em Up-Manier per Zauberstab und Teppich ausgefochten werden. Es ist anzunehmen, daß ebenso wie bei der PC-Version auch ein Mehrspielermodus – eventuell per Linkkabel – zur Verfügung stehen wird. Auch äußerlich wirkt *Magic Carpet* überzeugend. Die Voxel-Garfik ist äußerst farbenfroh und paßt in diese morgenländliche Welt aus Tausendundeiner Nacht. Gegenüber dem PC-Original wurde neben der Benutzerführung auch die Grafik überarbeitet und an den hohen Playstation-Standard angepaßt. Bullfrog plant den Release der Playstation-Version am 25. März. *tet*





Links: Ihr habt einige goldene Mana-Kugeln gefunden



Im freien Flug durch die Welt



Als fliegender Teppichpilot macht Ihr Jagd nach Monstern



Panzer Dragoon 2

Die dritte Dimension scheint nach wie vor die Domäne der 32-Bit-Konsolen zu sein. Nach dem durchschlagenden Erfolg des 3D-Shooters *Panzer Dragoon* war's ja fast schon zu erwarten, jetzt ist der Nachfolger im Anflug.

Die Neuerung: Ihr seid viel "zu Fuß" unterwegs. Mit dem Radar erkennt Ihr Eure Feinde früh genug zum Erfassen und Treffen.



Monströse Gegner eiern genauso durch die Luft, wie Ziegelsteine es nicht tun . Die Waffenkontrolle ist wieder gelungen.

Drachenreitende Helden sind schon was Besonderes und damit bei Bösewichterbeseitigung unverzichtbar. Ihr sitzt also wieder im Sattel eines (diesmal etwas kleineren) Drachens. Gleich zu Spielbeginn fällt schon ein gravierender Unterschied zum Vorgänger auf. Anscheinend ist der kleine Drache noch nicht so kräftig und deshalb wird erstmal gelaufen statt geflogen. Feinde stürmen wie gewohnt aus allen Richtungen des Raumes auf Euch ein. Mit den Links-Rechts-Tasten dreht Ihr wieder die Ansicht, um besser zielen zu können. Standardmäßig seid Ihr mit Feuerschuß und Schwärmer-Raketen ausgestattet, die nach Aufschaltung auf ein Ziel ihren Weg selber finden. Gelegentlich könnt Ihr die Waffen auch auf höhere Durchschlagskraft aufbohren. Gegner finden sich in allen Formen und Größen. Monströse Luftschiffe tauchen ebenso oft auf, wie kleinere Raketenflieger, die Euch in Formation angreifen. Unsere Preview-Version bestand aus einem Level inklusive Zwischengegnerfestung und Mega-Endgegner. Vor der Festung ist Euer Reittier zu Fuß unterwegs, danach hopst Ihr von der Klippe und fliegt ein Stück. Den Endgegner bekämpft Ihr wieder vom Boden aus. Dabei ist Euer Drache sogar noch etwas besser animiert, als sein Vorgänger. Wie schon im ersten Teil müßt Ihr die meisten großen Feinde Stück für Stück zerlegen, bevor sie in Rauch und Feuer aufgehen. Das Render-Intro war leider noch nicht fertig (und ich hatte mich schon so drauf gefreut). *js*



Playstation(us/jp/dt)•Saturn(us/jp/dt)•CDI•MegaDrive•GameBoy•SNES•NES•Ultra64•PC

Bestelltelefon: 0711-3508138, Fax 0711-352824
Bestellung bis 16.00 Uhr ➲ Versand am selben Tag
Versandkosten DM 15,- per Nachnahme
ab DM 300,- Versandkostenfrei!
für Annahmeverweigerung berechnen wir DM 25,-

Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

alle Preise in DM
incl. 15% MwSt.

Ladengeschäft
Trago's Gameshop
Oberer Metzgerbach 25-27
73728 Esslingen

leider paßt in unsere Anzeige nicht so viel, wie wir liefern können, daher - andere Spiele und viel Zubehör auf Anfrage

Playstation DM 569,-

Playstation	
Assault Rigs	87,90
Crazy Ivan	87,90
Defcon 5	87,90
Fifa Soccer '96	94,30
Goalstorm	98,40
Mickey Mania	87,90
Philosoma	87,90
Ridge Racer Revol. (jp)	129,90
Starblade Alpha	87,90
Total NBA	95,20
Twisted Metal	87,90
Memory Card Playstation	**45,00**

Saturn		
Black Fire	(us)	110,90
Corpse Killer	(us)	97,10
Double Switch	(us)	103,00
Fifa Soccer '96		93,50
Ghen War	(us)	110,90
High Velocity	(us)	101,55
Sega Rally		96,20
Shell Shock		101,20
Thunderhawk II		104,80
Virtua Cop		128,60
Virtua Fighter II		108,60
US Adapter Saturn		**79,90**



Telefon: 0521/64234

M.C. Game

Telefon: 0521/64235

SUPER NINTENDO:

Titel	Preis	
Addams Family Values	79,95	DV
Aero the Acrobat 2	59,95	DV
All American Football	59,95	DV
Asterix & Obelix	119,95	PV
Bass Master Classic	119,95	US
Battle Soccer	39,95	JP
Big Sky Trooper	119,95	DV
Blackhawk	59,95	PV
Brainlord	69,95	US
Boogerman	119,95	DV
Brain Lord	79,95	US
Brawl Brothers	49,95	DV
Breath of Fire	129,95	US
Cannondale Cup	59,95	US
Chrono Trigger	139,95	US
Civilisation	129,95	US
Crash Dummies	49,95	DV
Demolition Man	109,95	PV
Dragon View	89,95	US
Earth Bound	129,95	US
Earthworm Jim 2	119,95	DV
Eye of the Beholder	69,95	US
FIFA Soccer	109,95	DV
Final Fantasy II	129,95	US
Final Fantasy III	139,95	US
Final Fight 3	119,95	US
Frank Thomas Big Hurt	109,95	DV
Ghoul Patrol	49,95	PV
Great Circus Mystery	99,95	DV
Hagane	59,95	DV
Hungry Dinosaurs	99,95	DV
Illusion of Time	109,95	DV
Indiana Jones	59,95	DV
Izzys Quest	109,95	DV
Jungle Strike	99,95	DV
King Arthur & Knights of	129,95	US
Legend of Zelda	89,95	DV
Lion King	119,95	DV
Lord of Darkness	89,95	US
Lufia	79,95	US
Mario Baslers Feverpitch	109,95	DV
Mario Paint	69,95	DV
Markos Magic Football	59,95	DV
Mechwarrior 3050	99,95	DV
Mega Man 7	99,95	DV
Mega Man X	99,95	DV
Micro Machines 2	109,95	DV
NBA Give'n' Go	129,95	DV
NBA Live '96	109,95	DV
NHL 96	109,95	DV
Ninja Gaiden Trilogy	129,95	US
Pac Attack	49,95	DV
Pac in Time	69,95	DV
Pinball Dreams	79,95	PV
Power Rangers Movie	109,95	DV
Prehistorik Man	109,95	DV
Primal Rage	119,95	DV
Puzzle Bobble	69,95	DV
Return of the Jedi	69,95	DV
Robotrek	89,95	US
Romance o. t. 3 Kingd. IV	139,95	US
Secret of Evermore	119,95	DV
Secret of Evermore	99,95	US
Secret of Mana	109,95	DV
Shadowrun (dt. Texte)	99,95	DV
Star Fox	39,95	US
Street Racer	49,95	DV
Super Adventure Island 2	129,95	DV
Super BC Kid	59,95	DV
Super Bomberman 3	109,95	DV
Super Dany	49,95	DV
Superman	79,95	DV
Super Mario Allstars	69,95	DV
Super Mario Kart	69,95	DV
Super Punch Out	69,95	DV
Super Putty	49,95	DV
Superstar Soccer Deluxe	129,95	DV
Super Turrican 2	99,95	DV
Swat Cats	109,95	US
Tetris & Dr. Mario	89,95	DV
Tetris 2	119,95	US
Tetris 2	99,95	US
Theme Park	119,95	DV
Tiny Toons	49,95	DV
Troddlers	79,95	US
Tuff E Nuff	79,95	DV
Turbo Toons	69,95	DV
Utopia	59,95	DV
Waterworld	109,95	DV
Weapon Lord	109,95	DV
Wild & Wacky Sports	129,95	DV
Wild Guns	119,95	DV
Wizardry V	79,95	US
Yoshi's Island	109,95	DV
Zombies	49,95	DV
Zoop	69,95	DV

MEGA DRIVE:

Titel	Preis	
Aero the Arcobat	119,95	DV
Alien Soldier	59,95	DV
Animaniacs	99,95	DV
ATP Tour	109,95	DV
Awesome Possum	59,95	US
Bonkes	109,95	DV
Daffy Duck	119,95	DV
Demolition Man	99,95	DV
Donald Duck in MMalla.	119,95	DV
Dune 2	109,95	DV
Ecco jr.	69,95	US
Exo Squad	109,95	US
FIFA Soccer 96	109,95	DV
Garfield	119,95	DV
Gargoyles	129,95	US
Hurricanes	49,95	DV
Judge Dredd	99,95	DV
Landstalker	129,95	DV
Light Crusader	119,95	DV
Madden 96	109,95	DV
Mario Basler Feverpitch	109,95	DV
Marsupilami	99,95	DV
Mega Man – Wily Wars	39,95	DV
Micro Machines 96	99,95	DV
Mighty Max	49,95	DV
NBA Action 95	109,95	DV
NBA Jam T.E.	59,95	DV
NBA Live 96	109,95	DV
NHL 96	109,95	DV
Pete Sampras Tennis 96	109,95	DV
PGA Golf 96	109,95	DV
Phantasy Star IV	129,95	DV
Pitfall	49,95	DV
Power Rangers Movie	99,95	DV
Primal Rage	119,95	DV
Rocket Knight	49,95	DV
Slammasters	39,95	DV
Shadowrun	69,95	US
Socket	49,95	US
Soleil	99,95	DV
Sonic & Knuckles	49,95	DV
Sonic Compilation	119,95	DV
Spirou	109,95	DV
Spot goes to Hollywood	109,95	DV
Stargate	49,95	DV
Story of Thor	119,95	DV
Super Skidmarks	99,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Toy Story	129,95	US
Vectorman	99,95	DV
Viewpoint	99,95	US
Wayne Gretzky Hockey	109,95	DV
WWF Arcade Game	99,95	DV
Winter Challenge	39,95	DV

ATARI JAGUAR:

Titel	Preis
Alien vs. Predator	109,95
Atari Karts	109,95
Fever Pitch Soccer	109,95
Flashback	109,95
Flip Out	109,95
Iron Soldier	109,95
I War	109,95
Missile Command 3D	119,95
NBA Jam T.E.	119,95
Pinball Fantasies	109,95
Power Drive Ralley	109,95
Raiden	69,95
Rayman	119,95
Ruiner Pinball	109,95
Sensible Soccer	109,95
Super Burn Out	109,95
Syndicate	109,95
Tempest 2000	99,95
Theme Park	109,95
Troy Aikman Football	79,95
Ultra Vortex	119,95
Val d'Isere	49,95

ATARI JAGUAR CD:

Titel	Preis
Baldies	109,95
Dragons Lair	109,95
Highlander	109,95
Hover Strike	109,95
Myst	109,95
Primal Rage	109,95

SEGA SATURN:

Titel	Preis	
Blazin Tornado	139,95	JP
Bugl	99,95	DV
Clockwork Knight 2	99,95	DV
Darius Gaiden	119,95	JP
Digital Pinball	99,95	DV
F1 Live Information	119,95	JP
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Galaxy Fight	119,95	JP
Ghen War	109,95	US
GP 95	119,95	JP
Gunbird	129,95	JP
Hi-Octane	89,95	DV
High Velocity	109,95	US
In the Hunt	139,95	JP
Intern. Victory Goal	89,95	DV
Mansion o. t. Hi. Souls	129,95	DV
Myst	89,95	DV
Mystaria	99,95	DV
NBA Jam T.E.	89,95	DV
NHL All Star Hockey	99,95	DV
Panzer Dragoon	99,95	DV
Parodius Deluxe	89,95	DV
Pebble Beach Golf	89,95	DV
Powerful Baseball	89,95	JP
Rayman	89,95	DV
Robotica	89,95	DV
Sega Rally	99,95	DV
Shanghai Triple Threat	79,95	US
Shellshock	FEB	DV
Shinobi X	99,95	DV
Side Pocket	89,95	JP
Sim City 2000	119,95	US
Slam Dunk	69,95	JP
Street Fighter Movie	99,95	DV
Theme Park	99,95	DV
Thunderhawk 2	99,95	DV
Toshinden "S"	119,95	JP
Victory Boxing	89,95	DV
Virtua Fighter 2	99,95	DV
Virtua Fighter Remix	69,95	DV
Virtual Open Tennis	139,95	JP
Virtual Volleyball	59,95	JP
Virtua Racing	89,95	DV
Wing Arms	109,95	US
World Adv. Mil. Comm.	149,95	JP
World Cup Golf	109,95	US
World Series Baseball	89,95	DV
X-Men	129,95	JP

SONY PLAYSTATION:

Titel	Preis	
3D Lemmings	59,95	DV
Ace Combat	79,95	JP
Agile Warrior	109,95	US
Air Combat	89,95	DV
Alien Trilogy	FEB	DV
Assault Rigs	FEB	DV
Battle Arena Toshinden	89,95	DV
Cosmic Race	79,95	JP
Criticom	79,95	US
Cyber Sled	89,95	DV
Destruction Derby	99,95	DV
Discworld	89,95	DV
Extreme Games	89,95	DV
Falcata	69,95	JP
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Gex	109,95	US
Goal Storm	99,95	DV
Ground Stroke	99,95	JP
Hi-Octane	89,95	DV
Hyper Formation Soccer	99,95	JP
Johnny Bazookatone	89,95	DV
Jupiter Strike	89,95	DV
Lone Soldier	89,95	DV
Metal Jacket	49,95	JP
Motortoon Grand Prix	99,95	JP
NBA in the Zone	109,95	US
NHL Face Off	109,95	US
Novastorm	89,95	DV
Panzer General	109,95	US
Parodius Deluxe	89,95	DV
PGA Tour Golf 96	89,95	DV
Philosoma	FEB	DV
Primal Rage	109,95	US
Rapid Reload	59,95	DV
Rayman	89,95	DV
Ridge Racer	99,95	DV
Ridge Racer Revolution	149,95	JP
Road Rash	119,95	US
Shellshock	89,95	DV
Starblade Alpha	FEB	DV
Street Fighter Zero	149,95	DV
Tekken	109,95	DV
Theme Park	89,95	DV
Toshinden 2	139,95	JP
Total Eclipse	89,95	DV
Total NBA	FEB	DV
Twisted Metal	89,95	DV
Viewpoint	FEB	DV
Warhawk	89,95	DV
WipEout	99,95	DV
Worms	89,95	DV

Händleranfragen erwünscht! · Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele · Ladenpreise können variieren

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 0521/64234, 0521/64235 Fax: 0521/64235

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,–.
Ab DM 300,– versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Nach Virtua Cop erscheint auch für die Playstation ein 3D-Shoot'em Up, das sich mit einem Pistolenkontroller steuern läßt.

HORNED OWL



Der Hyperblaster von Konami

Der japanische Zeichner Shirow Masamune dürfte vielen Anime-Freaks bereits ein Begriff sein. Nun hat er für das erste Pistolenkontroller-Shoot'em Up seinen Zeichenstab geschwungen. *Horned Owl* ist eine Mech-Spezialeinheit, die zur Terroristenbekämpfung gebildet wurde. Wahlweise als Ryo oder Marco (im 2-Player-Modus beide) wütet Ihr durch die 3D-Polygonlandschaft, auf der Jagd nach terroristischen Robotern, die in Tokio des Jahres 2055 ihr Unwesen treiben. Per elektronischem Fadenkreuz (gelinkt mit Eurem Joypad oder dem *Hyper Blaster*-Pistolenkontroller) liefert Ihr Euch heiße Duelle mit den Monstern, wobei sich am Ende jeder Stage ein Boßgegner zeigt. Zudem stehen Euch noch Granaten zur Verfügung, mit denen Ihr mehrere Gegner auf einmal wegblasen könnt. Aber aufgepaßt! In manchen Stages irren harmlose Passanten umher, die möglichst verschont werden sollten. Am Ende der Stage nämlich wird neben der Bekanntgabe von Abschußzahlen und Bonuspunkten Euer Einsatz von der Zentrale beurteilt. Somit ist bei jedem Einsatz Geschick und Urteilsvermögen gefragt. Die Steuerung Eures Gefährtes erfolgt hingegen automatisch, wobei Euch die Charaktere, insbesondere die hübsche Navigatorin Kate, mit entzückenden japanischen Sprachsamples beglücken. Eine herausragende und nützliche Rolle spielt in diesem Voxel-Spiel (Hintergrundgrafik: Polygone; Gegnersprites: Pixelgrafik) der optionelle *Hyperblaster*-Pistolenkontroller von Konami, der an den Joypadanschluß gestöpselt wird. Dadurch wird das Anvisieren von Objekten vereinfacht. Im Zwei-Player-Modus erscheint ein zweites Fadenkreuz, das sich farblich vom ersten unterscheidet. Zum Eingewöhnen könnt Ihr Euch übrigens in den Schießstand-Modus begeben, wo Ihr auf auftauchende Gegnersprites schießt. Ob und wann diese handliche Pistole, und natürlich auch das dazugehörige Spiel in Deutschland zu haben sind, bleibt vorerst ungewiß. *tet*



Die Terror-Roboter sind auf dem Tokioter Flughafen gelandet



Ein Waffenstarrender Raketenwerfer als Boßgegner



Kein Wunder, daß es in Tokio permanent Verkehrsstaus gibt...



Hmm, lecker! Heute gibt es gekochten Krebs. Das Besteck bringt unser Abendessen liebenswürdigerweise selber mit.



MARO VIDEOSPIELE

Ratenkauf von NEO-GEO CD, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

MARO jetzt in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

NEU! NEU! NEU! Indy 500 (jetzt im Laden)
der neue Automatenkracher von SEGA!

NEO-GEO CD ROM

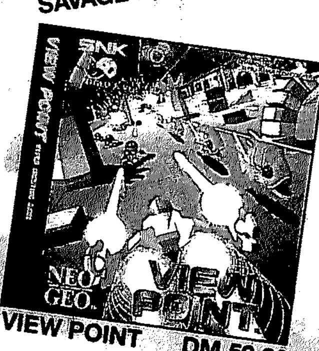
Double Speed (neu) (Inzahlungnahme von Single Speed möglich.)	DM	799,90
Single Speed (neu)	DM	399,90
Single Speed (gebraucht)	DM	249,90
JOYSTICK	DM	129,90
Clubzeitung 3	DM	10,90

NEO·GEO CD Spiele

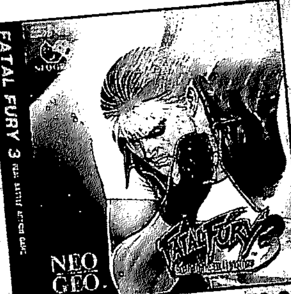
NAM 1975	DM	99,90
SUPER SIDEKICKS	DM	109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
MAGICIAN LORD	DM	119,90
NINJA COMMANDO	DM	119,90
CROSSED SWORD	DM	99,90
ROBO ARMY	DM	129,90
SENGOKU 2	DM	99,90
TOP HUNTER	DM	129,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
WINDJAMMERS	DM	129,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM	139,90
DOUBLE DRAGON	DM	139,90
AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
WORLD HEROES PERFECT	DM	139,90
PULSTAR	DM	129,90
METAL SLAG	DM	139,90
LEAGUE BOWLING	DM	99,90
SOCCER BRAWL	DM	119,90
RIDING HERO	DM	79,90
ALPHA MISSION II	DM	99,90
BURNING FIGHT	DM	99,90
BASEBALLSTARS 2	DM	119,90
3 COUNT BOUNT	DM	119,90
ART OF FIGHTING 2	DM	119,90
NINJA COMBAT	DM	99,90
BLUES JOURNEY	DM	119,90
GHOST PILOTS	DM	99,90
STREET HOOP	DM	129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM	139,90
GALAXY FIGHT	DM	139,90
CROSSED SWORD 2	DM	139,90
KABUKI KLASH	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	129,90
TOP PLAYERS GOLF	DM	99,90
FOOTBALL FRENZY	DM	99,90
MAHJONG	DM	99,90
BASEBALLSTARS PROF.	DM	59,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	139,90
FATAL FURY REAL BOUT	DM	139,90



SAVAGE REIGN DM 99,90



VIEW POINT DM 59,90



FATAL FURY 3 DM 79,90

SONDERANGEBOT

KING OF FIGHTERS 94	DM	59,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	69,90
KING OF MONSTERS 2	DM	89,90
FATAL FURY SPECIAL	DM	89,90

SEGA SATURN dt. DM 599,90

SEGA RALLY dt.	DM	99,90
VIRTUA FIGHTER 2 dt.	DM	99,90
VIRTUA COP dt.	DM	139,90

WEITERE SPIELE AM LAGER!

Sony Playstation dt. DM 549,–

SONY PSX SPIELE dt.

KRAZY IVAN	DM	89,90
PANZERGENERAL	DM	89,90
CYBERIA	DM	89,90
TOSHINDEN	DM	89,90
RIDGE RACER	DM	99,90
WIPE OUT	DM	99,90
DESTRUCTION DERBY	DM	99,90
PARODIUS DE LUXE	DM	99,90
TEKKEN	DM	99,90
EXTREME GAMES	DM	89,90
PHILOSOMA	DM	89,90
WAR HAWK	DM	89,90
TWISTED METAL	DM	89,90
NHL HOCKEY	DM	99,90
PRIMAL RAGE	DM	99,90
RAYMAN	DM	89,90
WWF ARCADE	DM	99,90
LONE SOLDIER	DM	89,90
SHELLSHOCK	DM	99,90
THUNDERHAWK	DM	99,90
REVOLUTION X	DM	99,90
WATERWORLD	DM	89,90
WORMS	DM	99,90
GOAL STORM	DM	89,90
ALIEN TRILOGY	DM	99,90
JOHNNY BAZOOKATONE	DM	89,90
WARHAMMER	DM	89,90
X-COM	DM	99,90
FIFA 96	DM	99,90
PGA TOUR GOLF	DM	99,90
ALONE IN THE DARK 2	DM	99,90
MICKEY MANIA	DM	99,90
DEFCON 5	DM	99,90
SHOCHWAVE ASSAULT	DM	99,90
ROAD RASH	DM	99,90
VIEW POINT	DM	99,90
ZERO DIVIDE	DM	99,90
X-MAN	DM	99,90

ZUBEHÖR

ACTION REPLAY	DM	69,90
ACTION REPLAY PROF.	DM	99,90
JOYPAD	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90



MUTATION NATION DM 89,90

NEO GEO MODULE NEU:

SAMURAI 3	DM	499,90
PULSTAR	DM	599,90
KING OF FIGHT. 95	DM	599,90
WINDJAMMERS	DM	149,90
SIDEKICKS 1	DM	99,90
BASEBALLSTARS	DM	49,90
SIDEKICKS 3	DM	199,90
SPINMASTER	DM	89,90
WORLD HERO JET	DM	149,90
AGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM	199,90

GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER AB DM 50,–

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · **70372 Stuttgart-Cannstatt**

Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00



Nun scheinen auch einige Spielehersteller aus dem Winterschlaf zu erwachen. Wir zeigen, was unbescholtenen Playstation-Besitzern in den nächsten Wochen blühen wird.

Two-Tenkaku

Bereits im Handel ist das Vertikal-Shoot'em Up *Two-Tenkaku* von Sony Computer Entertainment. In insgesamt fünf Levels geht die Reise durch die westjapaniche Großstadt Osaka (wo auch das Wahrzeichen der Stadt, der Two-Tenkaku-Turm steht) in einem der drei verfügbaren Düsenschlitten. Durch herumschwirrende Power-Up-Items und Goldstücke (die sich übrigens nicht nicht am Bildschirmrand aus dem Staub machen) könnt Ihr Eure Maschine in mehrere Stufen aufmotzen. Habt Ihr so das Spiel durchgezockt, kann Euer High Score auf der Memory Karte verewigt werden. (GA; DY)





Die Smart-Bomb sieht spektakulär aus und zeigt geniale Wirkung auf Gegnersprites

Namco Museum Vol.2

Nun gibt es seit dem 9. Februar wieder scheibchenweise Namco-Klassiker zu bestaunen. Auch im zweiten Teil der *Namco Museum*-Serie können sich alteingesessene Automaten-Freaks ihre Finger wundlecken. Diesmal wurden auf der schwarzen CD die Klassiker *Dragon Buster*, *Cutie Q*, *Xevious*, *Mappy*, *Gaplus* und *Grobda* untergebracht. Für das Puzzlespiel *Cutie Q* ist zudem ein Drehregler, der sog. *Volume Controller* vorgesehen, der zusammen mit *Namco Museum Vol.2* für 1980 Yen (ca. 28 Mark) ausgeliefert wurde. Im Special-Pack für 6800 Yen (ca. 96 Mark) ist dieser limitierte Regler bereits schon inbegriffen, wer nur das Spiel allein haben möchte kann es sich für 5800 Yen (ca. 82 Mark) in Japan kaufen.



Auch im zweiten Teil beginnt der Rundgang in der Namco-Halle

Air Land Battle

Das erste Strategiespiel für Playstation im *Military Commander*-Look gibt es bereits von Soliton Software. In *Air Land Battle* startet Ihr mit modernen US- bzw. russischen Waffen einen Feldzug durch eine fiktive Welt. Dabei könnt Ihr wahlweise im Standard- oder Challange-Modus mit bis zu drei Personen Euren kleinen Privatkrieg ausfechten. Durch ein neuartiges Feature könnt Ihr sogar, ganze Städte aus dem Boden stampfen, um darauf Militärbasen und Waffenfabriken zu errichten. Dies scheint auch sinvoll, denn mit maximal 128 Einheiten könnt Ihr davon ausgehen, daß die Produktion von Waffen genauso wichtig ist, wie der eigentliche Kampf.

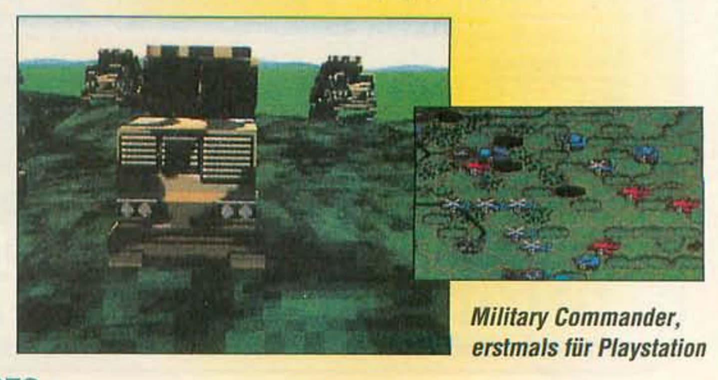


Ähnlich wie bei World Advanced Military Commander für den Saturn, werden Duelle mit Polygon-Waffen ausgefochten

Military Commander Player's Spirit

Eingefleischte Strategen, die sich mit nachgeahmten Klassikern nicht zufrieden geben möchten, können ab März auf das Original zurückgreifen. *Military Comander – Player's Spirit* ist die erweiterte Umsetzung des PC 98-Strategiespiels von Systemsoft. Anders als in *World Advanced Military Commander* für den Saturn, stehen Euch hierbei jedoch Waffensysteme aus der neueren Zeit zur Verfügung. Die dazugehörigen Szenarien sind dementsprechend fiktiv. Diesmal spielen auch die Kommandeure der einzelnen Armeen eine große Rolle. Je nach Bedarf könnt Ihr als Oberbefehlshaber einen Schützling Eurer Wahl im Kampf einsetzen. *tet*

Import Muster: (GA) Galaxy, 089-7605151; (DY) Dynatex, 0231-556140



Military Commander, erstmals für Playstation

Auch diesen Monat präsentieren wir Euch einige heiße Titel, darunter Klassiker wie Gradius und eine Neuauflage des Strategie-Knüllers World Advanced Military Commander.



WAM Cmdr Mission Files



WAM Commander, die Zweite: Mehr Missionen

Man glaubt es kaum. Es ist nicht lange her, seit *World Advanced Military Commander* die japanischen Hitcharts belagerte, und schon wartet Sega mit der zweiten Folge dieses Strategie-Schinkens auf. Diesmal trägt der Spieletitel den Zusatz *Mission Files* und beinhaltet zusätzliche Missionen aus dem 2.Weltkrieg sowie die sowjetische Armee, die man bisher im Campaign-Modus nicht direkt steuern konnte. Eine zweite Streitmacht soll Euch zudem ebenfalls zur Verfügung stehen, doch Sega wollte sich zu diesem Zeitpunkt dazu noch nicht äußern. *World Advanced Military Commander - Mission Files* erscheint in Japan am 15. März zu einem Preis von 4800 Yen (ca. 70 Mark).

Gun Griffon

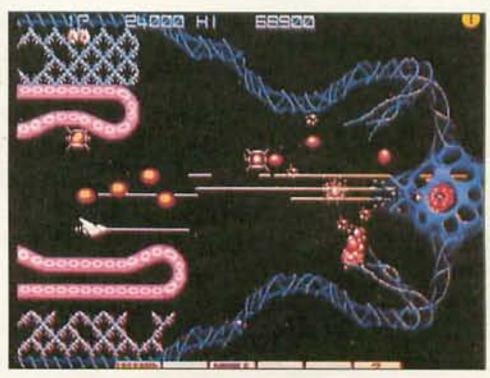
Game Arts bringt im März ein 3D-Polygon-Shoot'em Up heraus, in dem Mech Warriors die Hauptrolle spielen. *Gun Griffon* heißt das neueste Werk der Spieleartisten und spielt im Jahre 2015. Zu dieser Zeit existieren vier Großmächte, die sich in einem Interessenskonflikt befinden. Dabei geht es jedoch nicht um politische oder wirtschaftliche Interessen. Die begehrteste Ware im 21. Jahrhundert sind schlicht und ergreifend Nahrungsmittel, von denen es nicht mehr viele gibt auf der Welt. So steigt Ihr ins Cockpit eines sog. High Macs-Roboters und erfüllt Kampfmissionen gegen den Rest der Welt.

Gun Griffon von Game Arts basiert komplett auf detaillierter Texture-Polygongrafik

Gradius Deluxe Pack

Als vor etwa zehn Jahren der erste Teil von *Gradius* in die japanischen Spielhallen kam, wagte es keiner zu träumen (abgesehen natürlich von PC-Engine-Besitzern), dieses Shoot'em Up einmal zu Hause auf dem heimischen Fernseher zu spielen. Nun, die Zeiten haben sich geändert. Ab dem 29. März könnt Ihr für satte 5800 Yen (ca. 82 Mark) sogar Teil 1 und 2 auf Eurem Saturn durchzocken.

Das Spielprinzip des Seitenscrollers werden viele von Euch bereits kennen. Neu hingegen sind die Bildschirmoptionen Arcade (Automatenformat), Arcade Zoom und Full Size, durch die Ihr das Bild dem Monitor anpassen könnt.



Als die Sprites fliegen lernten: Gradius 1&2 für den Saturn im Doppelpack

Vampire Hunter

In letzter Sekunde erreichte uns aus Japan Capcoms Automaten-Hit *Vampire Hunter* (*Darkstalkers*). In der nächsten Ausgabe können sich Beat'em Up Freunde auf einen ausführlichen Test freuen. *tet*





Vampire Hunter für den Saturn gibt es in Japan bereits zu kaufen. Ob es an die Automatenversion herankommt, wird unser Test zeigen.

Laut offiziellem Release-Date erscheint in knapp zwei Monaten das Nintendo 64 in Japan. Wir haben japanische Hersteller befragt, was sie für die 64-Bit-Konsole in Planung haben.

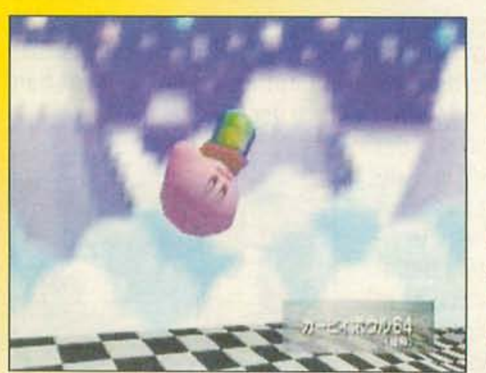
N64-Hersteller

In etwa zwei Monaten, am 21. April, soll in Japan die neue 64-Bit-Konsole, das *Nintendo 64* erscheinen. Aber noch immer hüllt sich Hersteller Nintendo über Einzelheiten in Schweigen. Auf der Shoshinkai-Messe wurde der Öffentlichkeit hoch und heilig versprochen, daß zusammen mit der Konsole zwei bis drei Spiele erscheinen sollen. Doch abgesehen von *Super Mario 64* wurden bis jetzt keine Titel genannt. So haben wir bei einigen japanischen Herstellern einmal gefragt, was sie denn für die neue 64-Bit-Konsole in Petto haben. Square beispielsweise besitzt schon seit geraumer Zeit ein Entwicklungstool und arbeitet fieberhaft an einer 64-Bit-Version von *Final Fantasy*. Diese sollte ursprünglich auf der Shoshinkai-Messe vorgestellt werden, doch wegen einiger technischer Schwierigkeiten wurde der Vorstellungstermin auf Ende Februar verschoben. "Die Entwickler sind hoch motiviert. Zur Zeit wird geprüft, wie die wiederbeschreibbare Disk am sinnvollsten angewandt werden kann. Die 64-Bit-Version von *Final Fantasy* wird Unmengen an Grafikdaten verschlingen. Auch das Multi-Story-Prinzip soll in diesem Spiel fortgeführt werden", meint dazu der Pressesprecher von Square. Ein anderer Hersteller sieht das Ganze etwas gelassener. Enix, zur Zeit auf Hochtouren mit dem Mega-Rollenspiel *Dragon Quest 6* (Super Nintendo), werkelt noch am grundlegenden Spielprinzip von einer 64-Bit-Version des selben Titels. Zwar wurde bereits auf der Herbstmesse die Nintendo 64-Version von *Dragon Quest* angekündigt, doch der Pressesprecher sieht noch keinen Anlaß, großartig die Werbetrommel in Gang zu setzen: "Die Ankündigung für *Dragon Quest 64* kam lediglich von Seiten Nintendos. Tatsache ist, daß unser Produzent Y.Horii sich mit Nintendo-Firmenchef Yamauchi lediglich auf privater Ebene unterhalten hat." Ein offizielles Statement von Enix gibt es demnach noch nicht. "Wir wissen ja nicht einmal, ob das Gerät wie angekündigt am 21. April herauskommt. Viele von uns betrachten dies noch mit Skepsis", fügt er noch hinzu. Ähnlich sieht es auch Namco. "Es wäre verfrüht, sich jetzt über konkrete Spieletitel zu äußern. Das Nintendo 64 ist in der Tat eine interessante Konsolenplattform. Und wir tasten uns langsam mit dem Entwicklungstool in die 64-Bit-Basis vor. Aber zunächst möchten wir die 32-Bit-Systeme (Playstation und demnächst auch Saturn) etablieren." In letzter Minute erreichte uns noch folgende Meldung: In den USA wurde der Veröffentlichungstermin jetzt auf den 30. September (1996) verschoben. Als Grund nannte Nintendo die unerwartet hohe Nachfrage in Japan, wo man in den ersten 12 Monaten ca. 3 Millionen Geräte verkaufen möchte. Das Gerät wird jetzt weltweit Nintendo 64 heißen, in Europa soll es jetzt irgendwann im Spätherbst erhältlich sein. Wie lange sich die Kunden diese ständigen Verschiebungen noch gefallen lassen, bleibt abzuwarten. Jeder Tag Verspätung gibt Sony und Sega die Gelegenheit, ihre 32-Bit-Konsolen weiter zu etablieren. *tet*



„Nintendo 64 - coming sooon!" ...na hoffentlich!



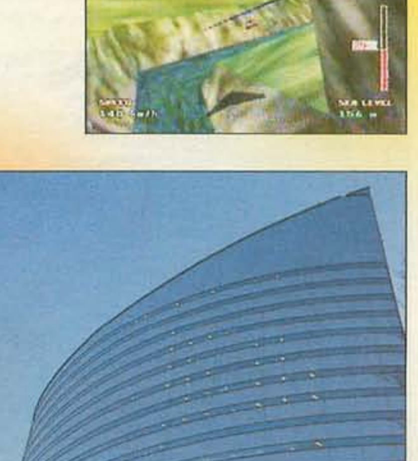




Kandidaten für die erste Runde auf dem Nintendo 64: Super Mario 64, Kirby Bowl 64 und Pilot Wings 64

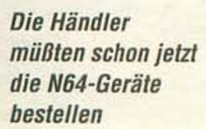


Namcos Presseabteilung sieht es gelassen



Square arbeitet fieberhaft am N64-Final Fantasy





Die Händler müßten schon jetzt die N64-Geräte bestellen

Nintendo 64 · PlayStation · Saturn
SNES · SNK · PC CD-ROM

Artikel	Preis
SEGA Saturn	599,99 DM
Sega Ralley dt. PAL	119,90 DM
Virtuel Fighter II dt. PAL	119,90 DM
Virtual Cop dt. PAL	159,90 DM
Wing Arms dt. PAL	119,90 DM
F 1 Live Information dt. PAL	119,90 DM
Hang On GP 95 dt. PAL	119,90 DM
Mysteria dt. PAL	119,90 DM
Schell Schock dt. PAL	119,90 DM
X-Man dt. PAL	119,90 DM
Import SEGA Saturn:	-,--
Street Fighter zero us./jp.	129,00 DM
Vampire Hunter us./jp.	-,--
Castlevania us./jp.	-,--
Panzerdragon II us./jp.	-,--
SONY PSX	569,00 DM
Crazy Ivan dt. PAL	89,90 DM
Panzergeneral dt. PAL	89,90 DM
Tekken dt. PAL	99,00 DM
Philosoma dt. PAL	89,90 DM
Warhawk dt. PAL	89,90 DM
Twisted Metall dt. PAL	89,90 DM
NHL Hockey dt. PAL	99,90 DM
Primal Rage dt. PAL	99,90 DM
Lone Soldier dt. PAL	99,90 DM
Schell Schock dt. PAL	99,90 DM
Revolution X dt. PAL	99,90 DM
Waterworld dt. PAL	89,90 DM
Alien Triologie dt. PAL	99,90 DM
Warhammer dt.PAL	89,90 DM
Mikeymania dt. PAL	99,90 DM
Zero Devid dt. PAL	99,90 DM
View Point dt. PAL	99,90 DM
Road Rash dt. PAL	99,90 DM
Schockwave dt. PAL	99,90 DM
Defcon V dt. PAL	99,90 DM
Action Replay dt. PAL	119,90 DM
SONY PSX-Import:	-,--
X-Man us./jp.	119,90 DM
Horned Owl us./jp.	-,--
Toshinden II us./jp.	129,90 DM
Ridge Racer Revolution us./jp.	129,90 DM
Kileak the Blood us./jp.	129,90 DM
Crazy Ivan us	119,90 DM
Syndicate us	119,90 DM
Castlevania us	119,90 DM
Wing Commander III us	119,90 DM
Street Fighter zero us./jp.	129,90 DM
Tekken II jp.	-,--

Anschlußkabel, Adapter, Umbau und Jockstickverlängerungen - kein Problem - Fragen Sie uns...

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die entstandenen Lieferkosten mit DM 20,00.

B&B
Import

Espelsweg 8
56651 Niederzissen
Fon 02636/80191
Fax 02636/8528

Tägliche Neuheiten...
...rufen Sie uns an



NINTENDO 64
TEKKEN 2

und vieles mehr, dank Tokio Office
zu Beginn weg zum Tiefstpreis !

Schweiz Tel. 089/340 29 04
Tel. 089/340 29 05
beide probieren

Ladenadresse:
Haldenstrasse 9, 6006 Luzern

Deutschland Tel. 01/72 373 51 51
Österreich Tel. 0664 336 71 71

Hotline
02323/25405
Fax
02323/25405



Zen-Tec Versandhandel
Inh.: Pecek & Brenke GbR
Bismarckstr. 74
44 629 Herne

SONY

Titel	Preis
Tekken 2	139
Rigde Racer 2	129
Toshinden 2	134
Wing Commander	109
Krazy Ivan	89
Alone in . Dark	99
Starblade @	89
FIFA 96	84
High Ocatne	60
Descent	109
Primal Rage	99
Twisted Metall	89
Assault Rigs	89
Warhawk	74
NHL Face off	99
NBA i.t. Zone	99
Resident Evil !	144
Road Rash	99
Alien Trilogy !!	144
Syndicate W.	109
Waterworld	a.A.
True Pinnball	99
Lenkrad !!	!129
RGB-Kabel	49
Negcon	89

Saturn

Titel	Preis
Panzer Dragon 2	119
Street F. Zero	119
Vampier Hunter	119
King of Fighters '95	119
Sega Rally	94
Virtua Fighter 2	99
Sim City 2000	99
X-Men	119
In the Hunt	99
Primal Rage	99
Saturn Gerät dt	579

SNES

Titel	Preis
Mario RPG	139
DKC 2	129
Secret of Evermore	109
Earthw. J. 2	119

Alle Neuheiten auf Lager!
Weiteres Zubehör erfragen!
Importspiele & Grundgeräte zu günstigen Preisen!
Solange der Vorrat reicht !!

Nintendo 64 ab April Lieferbar Vorbestellung erwünscht
Tekken 2, Resident Evil ab Anfang März // Lenkräder PSX

Versand 8 DM zzgl. NN, Vorkasse Versand 6 DM, ab 300 DM frei
Irrtümer + Preisänderungen vorbehalten

Test 'N Take
Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

PlayStation

Titel		Preis
PlayStation	dt	*559,95*
Air Combat	dt	89,95
Assault Riggs	dt	89,95
Destruction Derby	dt	89,95
Discworld	dt	89,95
Exteme Games	dt	89,95
FIFA '96	**dt**	**84,95**
HI Octane	dt	79,95
Johnny Bazooka	dt	89,95
Krazy Iwan	**dt**	**89,95**
Loaded	dt	99,95
Lone Soldier	pal	99,95
NBA Jam T.E.	dt	69,95
Primal Rage	dt	99,95
Parodius	dt	99,95
Road Rash	dt	99,95
Shell Shock	**dt**	**89,95**
Shockwave Assault	dt	99,95
Tekken	dt	99,95
Total NBA	dt	99,95
Thunderhawk 2 (kompl.dt)		89,95
Twisted Metal	**dt**	**79,95**
UFO (alles in deutsch!)	dt	89,95
View Point	dt	99,95
Warhawk	**dt**	**89,95**
WingComm. 3 (März)	dt	99,95
Wipe Out	dt	89,95
X - Men	dt	79,95
ActionReplayProfessional		**99,95**

Saturn *ohne Spiel*

Titel		Preis
Saturn ohne Spiel	dt	*619,95*
DEFCON 5	us	109,95
Digital Pinball	dt	99,95
FIFA '96	**dt**	**99,95**
Ghen War	us	109,95
Myst	dt	109,95
NBA Jam T.E.	dt	109,95
Minnesota Pool	us	109,95
Mystaria	**dt**	**109,95**
Parodius	dt	99,95
Rayman	dt	89,95
SEGA Rally	**dt**	**99,95**
Sim City 2000	dt	109,95
Thempark	dt	99,95
VirtuaCop + Gun	**dt**	**139,95**
Virtua Fighter 2	**dt**	**99,95**
Virtua Racing	dt	89,95
Wing Arms	us	99,95
Action Replay	dt	99,95
Memory Card, 8 MBit (32 mal so groß wie der interne Speicher !!!)		**99,95**
Adapter us/jp/dt		49.95

MegaDrive

Titel		Preis
FIFA '96	dt	109,95
Light Crusader	**dt**	**99,95**
Pete Sampras	dt	49,95
Soleil	**dt**	**99,95**
Syndicate	dt	59,95
WWF Arcade	dt	89,95

SuperNintendo

Titel		Preis
Asterix & Obelix	dt	139,95
Black Hawk	dt	59,95
Bomberman 3	**dt**	**109,95**
Breath of Fire 2	us	119,95
Chrono Trigger	us	149,95
Civilization	us	129,95
Donky Kong 2	**dt**	**129,95**
Donald Duck Maui Mall.	dt	129,95
Earthworm Jim 2	**dt**	**109,95**
FIFA Soccer '96	dt	129,95
Int.Super Star Soccer 2	dt	129,95
Mario World 2	dt	109,95
Mechwarrior 3050	dt	109,95
NBA Jam T.E.	**dt**	**59,95**
Primal Rage	dt	99,95
Puzzle Bobble	pal	99,95
Secret of Evermore	**dt**	**119,95**
Shadowrun	dt	139,95
StarTrek DeepSpace 9	dt	119,95
Super Turrican 2	**dt**	**109,95**
Theme Park	dt	109,95
Waterworld	dt	89,95
Weapon Lord	**us**	**99,95**
WWF Arcade	dt	129,95
WWF Raw	dt	59,95
ActionReplay 3 - kompl. dt		**94,95**
60 Hz taugl. Adapter		39,95

Jaguar

Titel		Preis
Jaguar	dt	*119,95*
Atari Karts	dt	109,95
Burn Out	dt	109,95
Flashback	dt	69,95
Iron Soldier	**dt**	**49,95**
Missile Command 3D	dt	109,95
NBA Jam T.E	dt	109,95
Pitfall	dt	119,95
Powerdrive Rally	dt	109,95
Space War 2000	dt	99,95
Supercross 3D	dt	99,95
Tempest 2000	**dt**	**69,95**
WhiteMan + 4 Sp.Adt	**dt**	**69,95**
Zool	dt	39,95

Jaguar CD *+BlueLight.*

Titel		Preis
Jaguar CD+BlueLight.		*299,95*
Baldies	dt	109,95
Creature Shock	dt	109,95
Highlander	dt	109,95
Hover Strike	dt	109,95
Myst	dt	99,95

3DO *FZ-10+Starblade*

Titel		Preis
3DO FZ-10+Starblade	dt	*649,95*
Captain Quazar	**us**	**99,95**
Killing Time	dt	99,95
POed	da	99,95
Shockwave 2	dt	89,99
Space Hulk	dt	99,95
Star Fighter	us	99,95
Wing Commander 3	us	94,95

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler, Lieferterminverschiebungen und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN.Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile.

Alien Trilogy 99,95
gilt für PlayStation (Feb) und Saturn (ca. Juni!)

030-627 09 154
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

PLAYSTATION-HARDWARE

So langsam bewegen sich die Verkaufszahlen der neuen Konsolen anscheinend in einem Bereich, wo sich die Herstellung von Zubehör zu lohnen scheint.

Das Playstation-Standard-Joypad hat ja allenthalben gute Kritik geerntet. Trotzdem gibt's inzwischen mehr Ersatz für das Playstation-Pad, als für Segas Kontroller.

Action Replay Pro



Endlich ist es soweit, es gibt ein Schummelmodul für die Playstation. Selbiges wird am Extension-Port angesteckt und besitzt den allseits bekannten Cheat-Mode-Schalter. Die Codes für die meistverkauften Neuheiten sind bereits im RAM des Action Replays untergebracht. Neue Codes können per Joypad-Kommando mit dem Namen des betreffenden Spiels abgespeichert werden. Um selber Codes zu finden, benötigt Ihr einen PC, den Action-Replay-PC-Adapter und ein bißchen Software. Der Adapter ist allerdings noch nicht über das Entwicklungsstadium hinaus und noch nicht erhältlich. Für neue Codes wendet Ihr Euch an die Dataflash-Hotline oder besucht (ab Mitte Februar) die Datel-Pages im Internet. Das Action Replay ist für PAL- und NTSC-Playstations gleichermaßen verwendbar. Die Ländernorm wird ebenfalls im Menü angewählt.

Ascii-Joyboard

Acsiiware beschert uns ein solides Joyboard. Die reichhaltige Ausstattung bietet getrenntes Auto- und Schnellfeuer für alle Tasten und mit regelbarer Geschwindigkeit. Eine Zeitlupe gehört ebenso dazu, wie solide Microschalter am Stick. Die acht Feuertasten schalten mit Gummikontakten. Das Kabel läßt mit etwas über zwei Meter Länge eine gesunde Distanz zum Bildschirm zu. Durch die große Grundfläche ist das Joyboard extrem standfest und alle Tasten sind locker mit der rechten Hand bedienbar. An die Kontrolle der vier Links-Rechts-Tasten mit nur einer Hand müßt Ihr Euch eben gewöhnen.



Ascii-Joypad



Für Leute, denen das Joyboard zu groß und teuer ist, bietet Asciiware ein Joypad an. Es beherbergt fast alle Funktionen des großen Bruders, nur die Geschwindigkeit des Autofeuers ist nicht regelbar. Durch die eckige Form und die wirklich ungünstig angebrachten Links-Rechts-Tasten ergibt sich ein satter Punktabzug in Sachen Handlichkeit. Außerdem wurde das Steuerkreuz mit der althergebrachten "Kipp-Platte" realisiert, wodurch es sich eben nicht ganz so präzise lenkt, wie mit den einzelnen Richtungsfeldern des Original-Pads. Kabellänge? Kein Thema: knapp über zwei Meter.

PS Game Pad 8



Allzuviel Zusatzfähigkeiten hat InterAct dem PS Game Pad 8 nicht gegönnt. Lediglich ein "Semi-Auto"-Feuer und ein Zeitlupenschalter an der Unterseite unterscheidet das Knopf- und Schalterangebot von dem des Standard-Pads. Dabei hat sich der Hersteller bemüht, dem Ganzen eine noch ergonomischere Form zu geben und Mulden für die Finger eingelassen. Das Kabel hat die übliche "Extra-Länge".

PS Pro Pad

Der letzte Streich von InterAct lehnt sich technisch an das Eclipse Pad für den Saturn an (oder auch umgekehrt). So sind Auto- und Schnellfeuer programmierbar und werden per LED mit Leuchten oder Flackern angezeigt. Die Form der Plastikschale ist die selbe wie beim PS Game Pad 8.



Multitap

Für den Mehr-Spieler-Spaß sorgt das Multitap von Sony. Es gestattet den Anschluß von vier Joypads und ein Memory Card pro Playstation-Port. Bis heute gibt's vier Spiele (drei NBA-Versionen und Fifa Soccer), die das Tap unterstützen. Es sollte bei keiner Komplett-Ausstattung fehlen. *js*



Testmuster:

Action Replay Pro:	Galaxy 129 Mark
Ascii Joyboard:	Sony 120 Mark
Ascii Joypad:	Sony 70 Mark
PS Game Pad 8:	Fa. Jöllenbeck 40 Mark
PS Pro Pad:	Fa. Jöllenbeck 70 Mark
Mutlitap:	Sony 100 Mark



BRANCHEN GEFLÜSTER

Als das 3DO vor zwei Jahren veröffentlicht wurde, wollte man damit eigentlich einen weltweit einheitlichen Videospiel-Standard schaffen, für den alle Softwarefirmen entwickeln sollten. Zwei Jahre später vegetiert das 3DO neben dem Jaguar immer noch als Außenseiter vor sich hin, während Sony und Sega in den letzten zwölf Monaten weltweit mehrere Millionen ihrer 32-Bit-Geräte verkauften. Matsushita, einer der größten Elektronikkonzerne der Welt, hat sich nun die Rechte für den 64-Bit-Nachfolger des glücklosen 3DOs gesichert, den sogenannten M2. 100 Millionen Dollar ließ sich der japanische Gigant den Einstieg ins Multimediageschäft kosten. Dafür erhielt man nicht nur die Rechte an der Hardware, Matsusuhita darf auch Lizenzen für Soft- und Hardwareentwicklungen an Drittherstellerverteilen. Was fängt Matsushita mit der neuen Hardware an, die übrigens noch von 3DO entwickelt wurde? Erst Ende dieses Jahres werden die ersten M2-Geräte in Japan und den USA veröffentlicht, also fast zeitgleich mit den ersten DVD-Spielern (DVD =Digital Video Disc). Von der Digitalen Videodisc erwartet man allgemein, daß sie VHS-Videorekorder in den nächsten Jahren ablöst, ähnlich wie es bei der digitalen CD und der analogen Schallplatte der Fall war. Die DVD bietet Bild- und Tonqualität einer Laserdisc auf CDs, die von der Größe herkömmlichen Musik-CDs entsprechen. Matsushita möchte nun DVD-Geräte anbieten, in die die M2-Technologie integriert wurde, und zwar zum gleichen Preis wie DVD-Player ohne M2. Wenn man Euch zum gleichen Preis einen CD-Player mit oder ohne eingebaute 64-Bit-Konsole anbietet, für welchen würdet Ihr Euch entscheiden? So kann es durchaus passieren , daß sich viele Kunden einen DVD-Player kaufen und sich quasi ungewollt auch gleich die neue Panasonic-Konsole zulegen. Wenn man das Teil dann schon mal daheim hat, kann man sich ja auch ab und zu mal ein Spiel dafür besorgen. DVD-Geräte sollen in den USA ab September erhältlich sein und nur rund 500 Dollar kosten. In Deutschland wird man wohl um die 1000 Mark dafür hinblättern müssen, ein HIFI-Videorekorder kostet auch nicht weniger. Auch Toshiba, Hitachi, Pioneer und Mitsubishi werden DVD-Geräte anbieten und wenn es Matsushita schafft, die M2-Technologie auch an diese Firmen zu lizenzieren, könnte aus M2 vielleicht tatsächlich der weltweit einheitliche Videospiel-Standard werden, von dem die 3DO-Bosse schon vor drei Jahren geträumt haben. Zwar will auch Sony eigene DVD-Spieler mit integrierter Playstation anbieten, aber man sollte nicht vergessen, daß Sony schon vor 15 Jahren beim Sytemkrieg zwischen VHS, Video 2000 und Beta den Kürzeren zog und Matsushita das VHS-System durchsetzte. Es wird zwar noch einige Jahre dauern, aber am Ende könnte der Sieger doch noch 3DO heißen...

Großes Laguna Gewinnspiel

Sucht das Katzenmädchen Katt (Abbildung links)

So, Ihr lieben Rollenspiele-Freunde! Zur Einstimmung auf die deutsche Version von *Breath of Fire 2* gibt's von Laguna ein extra-dickes Gewinnspiel. Dazu müßt Ihr lediglich die Abbildung von dem frechen Katzenmädchen Katt (siehe Abbildung oben) *suchen, die irgendwo in dieser Ausgabe von* Video Games versteckt ist. Also haltet Ausschau nach ihr, denn sie könnte überall und nirgends sein. Ein kleiner Tip: Blättert jede Seite dieses Heftes genauestens durch und sucht nach einem rothaarigen Mädchen mit einem Tigerschweif. Dann kann eigentlich nichts schief laufen. Wenn Ihr sie gefunden habt, schreibt die Seitenzahl **und** die genaue Rubrikbezeichnung (z.B. Spieletest von *Worms*) auf eine Postkarte oder Faxmitteilung. Als Lohn winken Euch ultraheiße Preise.

1. Preis:

Nintendos neue 64 Bit-Konsole *Ultra 64* (Deutsche PAL-Version; Auslieferung voraussichtlich Ende '96)



2.-5. Preis:
Je eine PAL-Version von *Breath of Fire 2* mit deutscher Anleitung

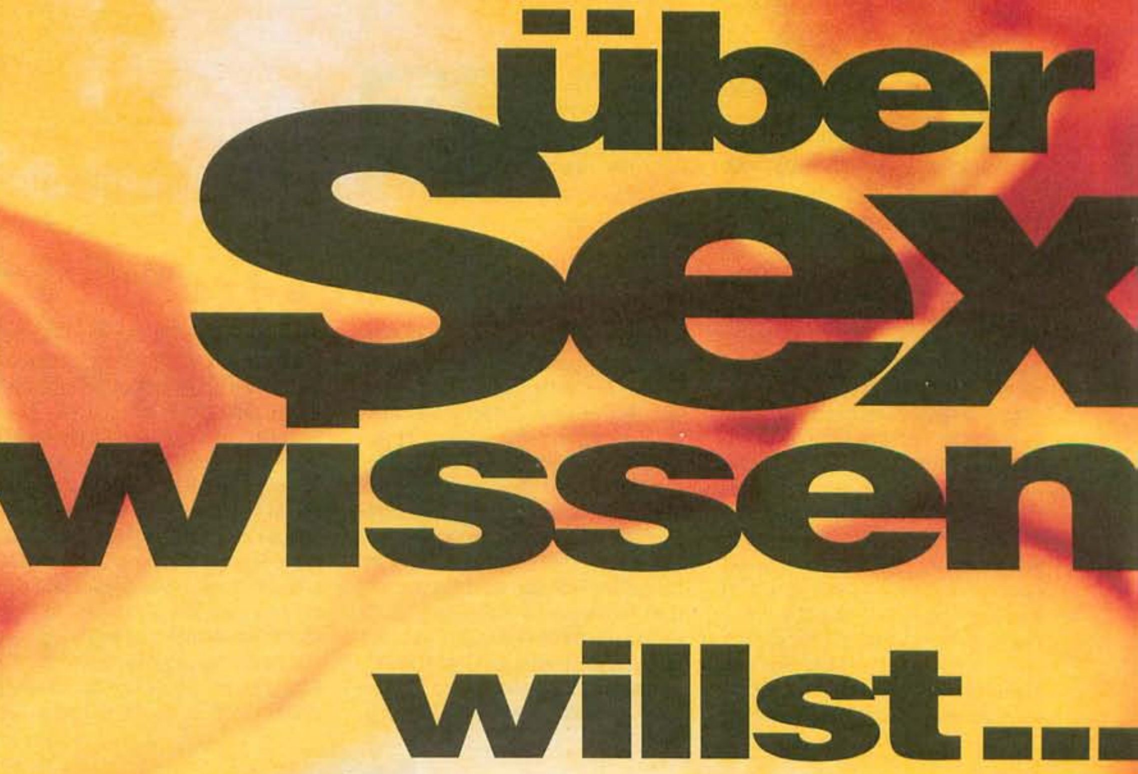
6.-15. Preis: Je ein Laguna-Spiel Eurer Wahl fürs Super Nintendo:
*Lord of the Rings
*Flintstones
*Flintstones the Movie
*Hebereke's Popoito
*Hungry Dinosaurs
(Bitte Euer Wunschspiel dazuschreiben)

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte oder faxt sie uns einfach an die folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Stichwort: Laguna
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089-4613-5046

Einsendeschluß ist der **30. April 1996**. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

Wenn Du etwas



... frag Conny, hieß es immer in der Klasse. Aber dann stellte sich heraus, daß Connys blumige Beschreibungen aus ihrem neuesten Liebesroman stammten.

Wenn Du Dir Deine eigene Meinung über Liebe, Sexualität und Verhütung bilden willst, bestell' Dir unsere kostenlosen Info-Broschüren.

Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

- ☐ **»Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft«** Broschüre
- ☐ **»Empfängnisverhütung – Methoden und Möglichkeiten«** Broschüre
- ☐ **»Verhüten – null Problemo?«** Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die BZgA, 51101 Köln

Liebe/110

Eine Anzeige der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung – Konzept und Gestaltung: Project PR/Padberg, Bonn

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	80%
Soundeffekt:	75%
Grafik:	81%

Spiel-spaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat







Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.



Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten solche Titel keine Spielspaßwertung.



Dirk

Mit seinem neuen Leasing-Golf schafft er die Strecke München-Berlin in absoluter Rekordzeit



Hartmut

Verbrachte ganze drei Wochen Urlaub damit, seine Bestzeiten bei RidgeRacer zu steigern



Ralf

War im Januar eine Woche beim Skifahren und hat sich tatsächlich nichts gebrochen oder gezerrt



Wolfgang

Mußte öfters mal auf U- und S-Bahn umsteigen, weil sein Cabriolet im Winter nicht anspringt



Tet

Sachdienliche Hinweise zum Fall „Tets Schwester" nimmt jede Video-Games-Redaktion entgegen



Robert

Hat sein 12 Jahre altes Motorrad herrichten lassen und freut sich deshalb schon auf den Frühling

Jan

Hat sich inzwischen sein viertes Bike gekauft, einen Roller, nur fürs Auto langt das Geld nicht

Das Kleingedruckte

Um ein Spiel möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Spiel alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Spiel zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Platz	Vormonat	Titel	System	
1	(1)	Super Mario World 2	SNES	Nintendo
2	(neu)	Donkey Kong Country 2	SNES	
3	(3)	Donkey Kong Land	Game Boy	
4	(6)	Asterix & Obelix	SNES	
5	(2)	Asterix & Obelix	Game Boy	
6	(5)	Int. Superstar Soc. De L	SNES	
7	(4)	Die Schlümpfe	Game Boy	
8	(7)	Super Mario Land	Game Boy	
9	(2)	Super Mario Land III	Game Boy	
10	(–)	Kirby's Dreamland 2	Game Boy	
1	(7)	FIFA Soccer '96	Mega Drive	Sega
2	(1)	NHL Hockey '96	Mega Drive	
3	(–)	König der Löwen	Mega Drive	
4	(4)	Die Schlümpfe	Mega Drive	
5	(6)	WWF Raw	Mega Drive	
6	(neu)	Vector Man	Mega Drive	
7	(neu)	Stargate	Mega Drive	
8	(5)	Light Crusader	Mega Drive	
9	(–)	Batman Forever	Mega Drive	
10	(–)	Sonic III	Mega Drive	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

VG-Leser Top 10

Platz	Titel	System
1	Donkey Kong Country 2	SNES
2	Tekken	PSX
3	Ridge Racer	PSX
4	Super Mario World 2	SNES
5	Sega Rally	Saturn
6	Virtua Fighter 2	Saturn
7	Int. Superstar Soccer Deluxe	SNES
8	Secret Of Mana	SNES
9	FIFA Soccer'96	PSX/SAT/SNES
10	Thunderhawk 2	PSX/SAT

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

Platz	Titel	System	Wertung
1	Discworld	Playstation	88%
2	Alien Trilogy	Playstation	87%
3	FIFA Soccer'96	Saturn	86%
4	Descent	Playstation	84%
5	Civilization	SNES	84%
6	Samurai Shodown 3	Neo Geo	83%
7	Mystaria	Saturn	82%
8	NFL Quarterback Club'96	Saturn	81%
9	NBA in the Zone	Playstation	80%
10	Kabuki Clash	Neo Geo	78%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit	Sega Rally, Saturn
hört zur Zeit	Whale, We care
Film-Favorit	Dangerous Minds



spielt zur Zeit	Alien Trilogy, PSX
hört zur Zeit	Money Train, Soundtrack
Film-Favorit	Copycat



spielt zur Zeit	Ridge Racer Revolution, PSX
hört zur Zeit	Scooter, Back in the UK
Film-Favorit	Showgirls



spielt zur Zeit	Civilization, SNES
hört zur Zeit	Hands on Yello, Diverse
Film-Favorit	Toy Story



spielt zur Zeit	Total NBA'96, PSX
hört zur Zeit	ABBA, Gold
Film-Favorit	Waiting to Exhale



spielt zur Zeit	Descent, Playstation
hört zur Zeit	Toten Hosen, Opium fürs Volk
Film-Favorit	Die Hard 3 (NTSC-Laserdisc!)



spielt zur Zeit	Breath of Fire 2, SNES
hört zur Zeit	Money Train, Soundtrack
Film-Favorit	You're under Arrest

Kinohits des Monats

1. **Dangerous Minds** mit Michelle Pfeiffer
2. **Golden Eye** mit Pierce Brosnan
3. **Ein Schweinchen namens Babe**
4. **Abbuzze! Der Badesalz -Film**
5. **Copykill** mit Sigourney Weaver und Holly Hunter
6. **Mortal Kombat** mit Christopher Lambert
7. **Money Train** mit Wesley Snipes und Woody Harrelson
8. **Pocahontas** Disney-Zeichentrickfilm
9. **Sieben** mit Brad Pitt und Morgan Freeman
10. **Showgirls** mit Elizabeth Berkley und Kyle MacLachlan

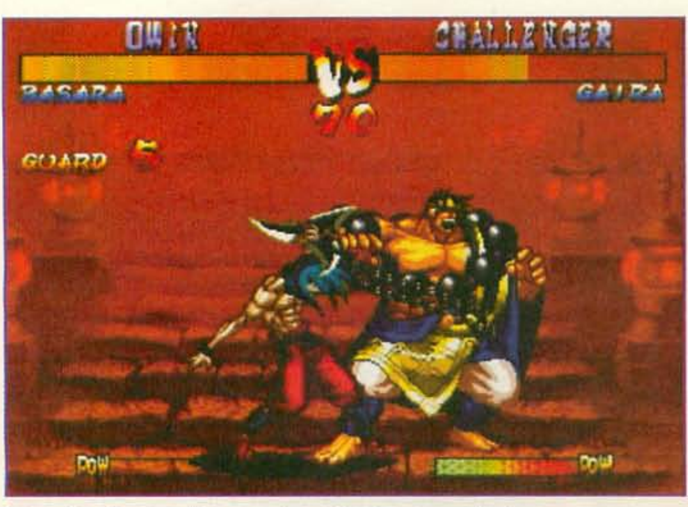
Quelle:VG

Wertungsliste

Immer wieder fragen Leser an, welches Spiel wann getestet wurde und welche Spielspaß-Wertung es erhalten hat. Nach über drei Jahren Video Games ist unsere Wertungsliste allerdings auf ein derart stattliches Maß angewachsen, daß der Abdruck im Heft, wie wir dies in früheren Ausgaben zu tun pflegten, mehr als zehn Seiten füllen würde. Aus diesem Grund haben wir die Wertungsliste ausgelagert. **Ihr könnt sie gegen einen kleinen Unkostenbeitrag von 10 Mark in bar oder Briefmarken bei der Redaktion bestellen.**

Die Liste ist im Moment 42 Seiten stark und enthält alle VG-Tests nach Systemen geordnet. Die Liste wird jeden Monat ergänzt. Mittlerweile indizierte Titel tauchen natürlich nicht mehr in der Wertungsliste auf.

NEO GEO CD



Die schlagfertigen Neuen unter sich: Basara vs. Gaira



Bei Nakoruru wippt die Oberweite mehr als zuvor

The Last Battle?

Samurai Shodown 3

VIDEO GAMES CLASSIC

Da sind sie wieder, die unerschrocken Samurai-Recken aus dem königlichen SNK-Lager. In bewährter Beat'em-"Up-date"-Manier werden Euch fünf brandneue Kämpfernaturen und frisch arrangierte Hintergründe präsentiert. Unter den Greenhorns befinden sich Martial Arts-Spezialisten verschiedener Herkunftsländer: Aus China angereist ist "Shizumaru", die sich mit Sonnenschirm und Katana-Schwert bewaffnet als neue Powerfrau aufspielt. Als weitere Newcomerin stellt sich "Rimnerel" vor, sie stammt aus dem hohen Norden, was an ihren Schockgefrierkünsten unschwer zu erkennen ist. Schwergewichtler "Gaira" hingegen trägt eine tonnenschwere Stahlkette um seinen Büffelhals, die als unbarmherzige Schlagwaffe dient. Jüngling "Basara" bearbeitet seine Kontrahenten mit einem messerscharfen Sichelwurfstern. Als letzter Fighter meldet sich "Amakusa" – der Endgegner vom ersten Teil – wieder an die Prügelfront zurück. Auch sieben alte Haudegen schafften den Sprung in die dritte Prügelsaga. Für jeden Kämpfer gibt es nun eine zweite Persönlichkeit (gut oder böse) im Player-Select-Screen anzuwählen. An eine dreistufige Auto-Block-Funktion wurde ebenfalls gedacht. Äußerlich unterscheiden sich die Twins lediglich durch ein anderes Klamotten-Outfit. Dafür hat das Spiegelbild ein leicht abgeändertes Schlagrepertoire. *ws*



„Was besagt ein altes Sprichwort doch so schön: Aller guten Dinge sind drei. Leider trifft das auf Samurai Shodown 3 nicht ganz zu. Die Entwickler gaben sich zwar mächtig Mühe, die verschiedenen Kämpfernaturen grafisch und spielerisch besser in Szene zu setzen, aber dennoch wollte sich der gewisse Suchtfaktor der beiden Vorgänger nicht bei mir einstellen. Ob es an den spärlichen Hintergrundszenarien oder fehlenden Innovationen liegt, kann ich nicht ohne weiteres beantworten. Die Idee mit der zweiten Identität eines Charakters ist zwar ein lobenswerter Einfall, trägt aber wenig zum alles entscheidenden Spielspaßfaktor bei. Und trotzdem überrascht die Fortsetzung mit einem anderen (etwas besseren) Spielgefühl: Gegen die schön gezeichneten Hintergründe von Samurai Shodown 2 kommt die Fortsetzung zwar bei weitem nicht an, dafür steckt der hervorragend gelungene Soundtrack die Vorgänger allesamt in die Tasche."

System: Neo Geo CD
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: SNK
Testversion: Maro
Spieler: 1 bis 2
Features: Save, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	70%
Musik:	79%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß 83%



Die Sprite-Animationen wurden nochmals überarbeitet und grafisch verschönert



Nur selten gibt es solche schönen Hintergründe zu bewundern

NEO GEO CD

Fantasy-Keilerei

Gowcaiser

Im Jahre 1999 gibt es in Japan ein fürchterliches Erdbeben, das die gesamte Region um Tokio verwüstet. Die Mächte des Bösen nutzen die Situation aus und versuchen alles unter ihre Herrschaft zu bringen. Ein Eliteteam wird auf die Reise geschickt, um den Schurken das Handwerk zu legenl. Zehn Kämpfer aus der Anime-Rubrik stellen sich im Auswahlmenü zum ultimativen Fight. Einige der Figuren tragen Schlagstöcke, andere Kleinwaffen mit sich herum, währenddessen der Rest sich voll und ganz auf seine Zauberkünste verläßt. Habt Ihr einen Gegner besiegt, kann Euer Charakter die Special-Move-Technik in sein Schlag-Repertoire aufnehmen. Allerdings merkt sich Euer Recke nur einen Move, der bei der nächsten Übernahme wieder aus seinem Gedächtnis gestrichen wird. *ws*



Zwei niedliche Anime-Mädels zeigen sich gerne von ihrer besten Seite

Alle Moves sind effektvoll in Szene gesetzt



geht so

„Übertrieben viel ist den Machern dieses NG-Beat'em-Up's nicht gerade eingefallen. Wenigstens die Idee mit dem „Move-Klau" zeigt etwas Kreativität auf. Bei der technischen Ausführung fängt es dann schon an zu hapern: Die Figuren sind zwar fast bildschirmgroß, dafür läßt die Animation stark zu wünschen übrig und der 3D-Zoom erweist sich als wahrer Rukkelalbtraum. Ein Lob gebührt den Grafikkünstlern, die sich mit abwechslungsreichen Backgrounds und schöner Charaktergestaltung schon etwas mehr Mühe gegeben haben. Die recht japanische Dudelmusik konnte mich ebenfalls nicht begeistern. Unterm Strich bleibt ein durchschnittliches Prügelwerk übrig, an dem hauptsächlich begeisterte Anime-Freaks ihren Spaß haben werden."

System: Neo Geo CD
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Technos
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Spielstandspeicherung
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	66%
Musik:	54%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß 58%

partnervermittlung: birgit von acclaim (25J, 172 groß) sucht immer noch den mann fürs leben

NEO GEO CD

Anime-Spaß Teil: 2

Kabuki Klash

Nicht mehr ganz brandneu, aber immerhin noch einen Test wert, ist das erste NG-Beat'em-Up aus dem renommierten Hause Hudson Soft. Wieder stehen Euch acht witzige Anime-Fighter zur Auswahl, die Teils mit verschiedenen Waffen ausgestattet sind: Vom Katana-Schwert über Doppeldegen bis zur überdimensionalen Streitaxt ist alles dabei, was das Kriegerherz begehrt. Einige Recken, die keine schneidige Klinge abbekommen haben, hetzen dafür Ihre angriffslustigen Haustiere auf die Gegnerschaft. Mit gewohnten Joystick-Kombinationen vollführt Ihr imposante Special/Defense- und Attack-Moves, die durch eine zusätzliche Magic-Leiste erst ihre volle Wirkung offenbaren. Während der Kämpfe helfen zufällig eingeworfene Power-Up's in Form von Mahlzeiten den Energiebalken aufzufrischen. Aber auch Anti-Extras wie Giftflaschen oder Bananenschalen, bedrohen die Gesundheit Eurer Helden. Habt Ihr trotz aller Gemeinheiten alle Mitbewerber erledigt, warten ganze vier Endbosse darauf, eine ordentliche Tracht Prügel einzustecken. *ws*



Fetzige Special-Moves beherrscht jeder Kämpfer



Bei Kabuki Klash sprechen überwiegend die Waffen



gut

„Respekt, meine Hudson Soft-Herren. Daß gleich das Debütspiel so gut gelingen würde, hätte ich nicht gedacht. Obwohl eine große spielerische Verwandtheit mit Samurai Shodown erkennbar ist, hinterläßt Kabuki Klash einen erfrischenden Eindruck und kann ohne Probleme mit der restlichen Prügelkonkurrenz aus der SNK/Capcom-Ecke an einem Strang ziehen. Als zweites gefiel mir das ausgewogene Charakterdesign und die sehr flüssige Animation der Spielfiguren. Auch die Hintergrundgestaltung ist künstlerisch sehr gut gelungen und wartet mit vielen bewegten Details auf. Wer Beat'em-Up's im kunterbunten Anime-Stil mag und auch vor schweren Gegnern nicht zurückschreckt, kann Kabuki Klash beruhigt in seine Sammlung aufnehmen."

System: Neo Geo CD
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Hudson Soft
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Save-Option
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	81%
Musik:	69%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß 78%

REAL 3DO



Mit Hoverpower schwebt Ihr über diverse Planetenoberflächen



Hier ein Angriff auf einen Fabrikkomplex des Alien-Gegners

Beyond the Gate

Shockwave 2

Seit dem letzten Versuch das Jumpgate zu zerstören, hat sich in den darauffolgenden zwanzig Jahren viel geändert. Die Kämpfe mit den Aliens sind bereits lange beendet, doch die Vereinten Nationen haben sich im Laufe der Zeit politisch und in sozialen Aspekten stark zerrüttet. Neue Planetensiedlungen und verlassene Heimatstätten der Aliens werden wegen ihrer Schätze und Technologien rücksichtslos geplündert. Unsere Geschichte beginnt auf dem Jumpgate-Planeten, auf dem ein geheimnisvolles Artefakt gefunden wird. Ohne Auftrag und im All treibend, empfängt Söldner-Captain Avery Flynn einen schwachen Notruf von der Finder-Basis. Doch als die Crew eintrifft, gibt es keinerlei Anzeichen von Leben, und das Artefakt ist verschwunden. In der Rolle von Flynn geht Ihr auf die Suche nach dem mysteriösen Apparat. Mit drei Gefährten an Bord (Hovercraft, Kampfjet oder stationärem Geschützturm) erkundet Ihr zahlreiche Planeten und helft Euren Space-Kollegen aus der Patsche. Insgesamt sechs Großkampagnen, die in mehrere Einzelmissionen aufgeteilt sind, gilt es zu meistern. Wer dem automatischen Waffenknecht nicht traut, darf sein Angriffsfahrzeug selbst bestücken. Zur Auswahl stehen Laserkanone, Plasmastrahler, Lenkraketen sowie diverse Zusatz-Optionen. ws



„Da freut sich der 3DO-Besitzer: Nach langer Action-Ödnis ist mit Shockwave 2: Beyond the Gate endlich wieder mal ein grundsolides Weltraum-Ballerspiel erschienen. Das SF-Szenario ist prächtig und das Geheimnis um das zu erreichende Ziel des Spiels fesselt für Wochen an den Bildschirm. Neben den fetzigen Planetenschlachten, kniffligen Missionen (auf 2 CD's verteilt) gefielen mir auch die hochwertigen Videosequenzen sehr gut. Zwar sieht die Grafik um einiges besser aus als beim Vorgänger (mehr Polygon-Objekte, schönere Texturen), aber die begehrte "Classic"-Auszeichnung bleibt weiterhin verwehrt. Die Idee, mit drei unterschiedlichen Kampfgeräten in den Alien-Krieg zu ziehen, mag anfangs ja ganz reizvoll sein, doch im Endeffekt hätten etwas ausgefeiltere Raumfighter-Missionen ein besseres Gesamtbild abgegeben. Von diesem Manko abgesehen, ist Shockwave 2 ein würdiger Nachfolger und spricht (wegen des recht hohen Schwierigkeitsgrades) vor allem langzeiterprobte Ballerspiel-Hasen an. Alle Neueinsteiger haben's etwas schwerer."



System: 3 DO
Spieletyp: Action-Shooter
Megabit: 2 CD's
Hersteller: EA
Testversion: EA
Spieler: 1
Features: Paßwort, Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	70%
Musik:	67%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß 76%

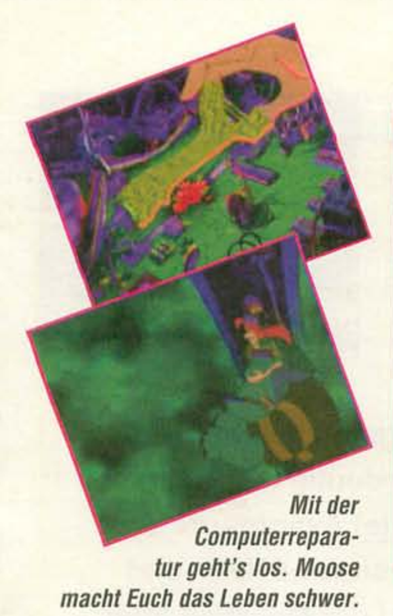




Der Mix aus Film- und Computer-Sequenzen ist wieder hervorragend gelungen



Pfeilschnelle Raumer fliegen unentwegt neue Angriffe



Mit der Computerreparatur geht's los. Moose macht Euch das Leben schwer.



Von den Hexen müßt Ihr zwei Augen mopsen, um weiterzukommen

Hirntot mit 13

Braindead 13

Readysofts interaktive Filme haben es ja schon zu einem gewissen Kultstatus gebracht. Nach den Abenteuern von Ritter Dirk und *Space Ace* reiht sich *Braindead 13* nahtlos in die Serie der tausend Tode ein. Ihr seid diesmal ein Computertechniker, der zwecks Rechner-Reparatur auf die Burg des unheimlichen Dr. Neurosis gerufen wird. Der lebt als isoliertes Gehirn in einem Mega-Computer und plant, die weltweiten Netze und damit die Macht zu übernehmen. Mitwisser sind unerwünscht und da der Doc etwas gehandicapped ist, jagt er seinen durchgeknallten Assistenten Fritz hinter Euch her. Nebenbei ist das Schloß noch von dem Vamp Vivi, dem muskulösen Idioten Moose, zwei hungrigen Hexen und allerlei Viehzeug und Geisterkram bewohnt. Wie üblich haltet Ihr den abgedrehten Zeichentrickfilm am Laufen (und Euch am Leben), indem Ihr an der richtigen Stelle das richtige Joypad-Kommando gebt. Vier Richtungen und ein Knopfdruck machen summasummarum fünf Möglichkeiten für jede Aktion. Meist werden Sequenzen von drei oder mehr Kommandos gefordert, was die Anzahl der Versuche steigert. Tips wie in *Dragon's Lair 2* (aufleuchtende Gegenstände) gibt's in *Braindead 13* nicht. Dafür sind Rücksetzpunkte, an denen Ihr nach einem verlorenen Leben weitermacht, zahlreich und können jederzeit abgespeichert werden. Die längste Kombination ist der Endkampf, der 14 Kommandos umfaßt. Der komplette Film wird nach dem Durchspielen nicht gezeigt. *js*



„Den Witz von Braindead 13 machen zweifelsohne die Todesarten aus, mit denen Ihr nach einem falschen oder späten Kommando abtretet. Hier haben sich die Entwickler eine Menge einfallen lassen. Allerdings ist das mit den "tausend Toden" keineswegs übertrieben, und deshalb werdet Ihr auch die zahlreichen "Behandlungsmethoden" vom fiesen Fritz bald auswendig kennen. Dazu kommt, daß das Schloß stellenweise zweigeteilt ist und Ihr durch identische, jedoch spiegelverkehrte Szenarien hetzt. Dadurch wird der Ablauf öfter unlogisch und Ihr verliert die Orientierung. Bei mir hinterläßt das Spiel durch die recycleten Scenen einen recht sparsamen Eindruck. Dazu kommt die magere Story. Ich hatte schon immer Schwierigkeiten, interaktive Filme als Videospiel anzusehen, aber Braindead 13 ist keineswegs besser als seine Vorgänger, im Gegenteil. Laut Anleitung ist Braindead 13 ab sechs Jahren empfohlen. Das halte ich für etwas heftig. Sicher, Sechsjährige sind heute schon anders drauf, als wir damals, da sich die Animationen aber häufig hart an der Grenze zum Geschmacklosen bewegen, möchte ich Braindead 13 niemandem unter 12 empfehlen. Mit den oft unlogischen Kommandos und dem, durch das dünne Ende fehlenden Motivationskick lautet meine Empfehlung: Für Fans.“





Vivi und Fritz gehören zu den Hauptpersonen des bösen Spiels

System: 3 DO
Spieletyp: Interaktiver Film
Megabit: 2 CDs
Hersteller: Readysoft
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	73%
Musik:	72%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 62%



Dies sind nur ein paar von den Gemeinheiten, die Euch widerfahren, wenn Ihr falsch oder zu spät reagiert

TIPS & TRICKS

! Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort, die Euch immer wieder auf den rechten Pfaden durch neue gruselige Abenteuerwelten begleiten...

Sony Playstation

Loaded

Sandro Lambeck aus Berlin wollte auch mal seinen Teil zu den Tips-und-Tricks-Seiten der VG beitragen und so geschah es denn eines schönen Winterabends, daß er sich aufschwang, Gremlins neues Ballerspektakel nach und nach zu lösen.

Ein zusätzlicher hilfreicher Tip gelangte außerdem durch Ioannis Petroglous Zutun in meine Hände. Per Tastenkombination könnt Ihr im Pausenmenü drei praktische Cheat-Optionen aktivieren. Haltet dazu erst einmal L1 und L2 mindestens zehn Sekunden lang alleine gedrückt und gebt dann (bei weiterhin gedrückten L-Tasten) die folgenden Befehle ein:



Munition auffüllen
↓ → ○ ← → ○
Health
→ → ← ↓ ↓ ↑ △ ○
Weapon Powerup
↓ → ↓ → △

Wenn Ihr Euern Munitionsvorrat allerdings zu weit hochpowert, kann es passieren, daß das Spiel abstürzt, also lieber immer mal wieder Pause drükken und die Munition nur bei echtem Bedarf auffüllen.

Zurück zu Sandros Levelkarten: Die größeren, leicht bläulichen Zahlen beschreiben die Lage der Schlüssel. Die Reihenfolge der Schlüssel steht jeweils bei den einzelnen Karten dabei, wobei "S" Euern Startpunkt angibt und "E" den Ausgang bezeichnet. Die sehr kleinen, schwarzen Zahlen in den Labyrinthen bedeuten folgendes: 1=gelbe Karte, 2=rote Karte, 3=grüne Karte, 4=blaue Karte, 5=Energie, 6=Munition, 7=Spezialwaffe, 8=Upgrade, 9=Special.





Per Tastendruck könnt Ihr im Pausemenü Energie oder Munition jederzeit bequem wieder erhöhen

Unsere einsendefreudigste Leserschaft ist im Augenblick eindeutig die (finanziell besser ausgestattete) Avantgarde der 32-Bit-Konsolenbesitzer. SNES- und MD-Tips stehen bei der Mehrheit aber immer noch hoch im Kurs, sie mögen deshalb wieder mehr Stoff rüberwachsen lassen, gerade in der närrischen Zeit, ey!

WIE LÄUFT'S ?

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** können auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

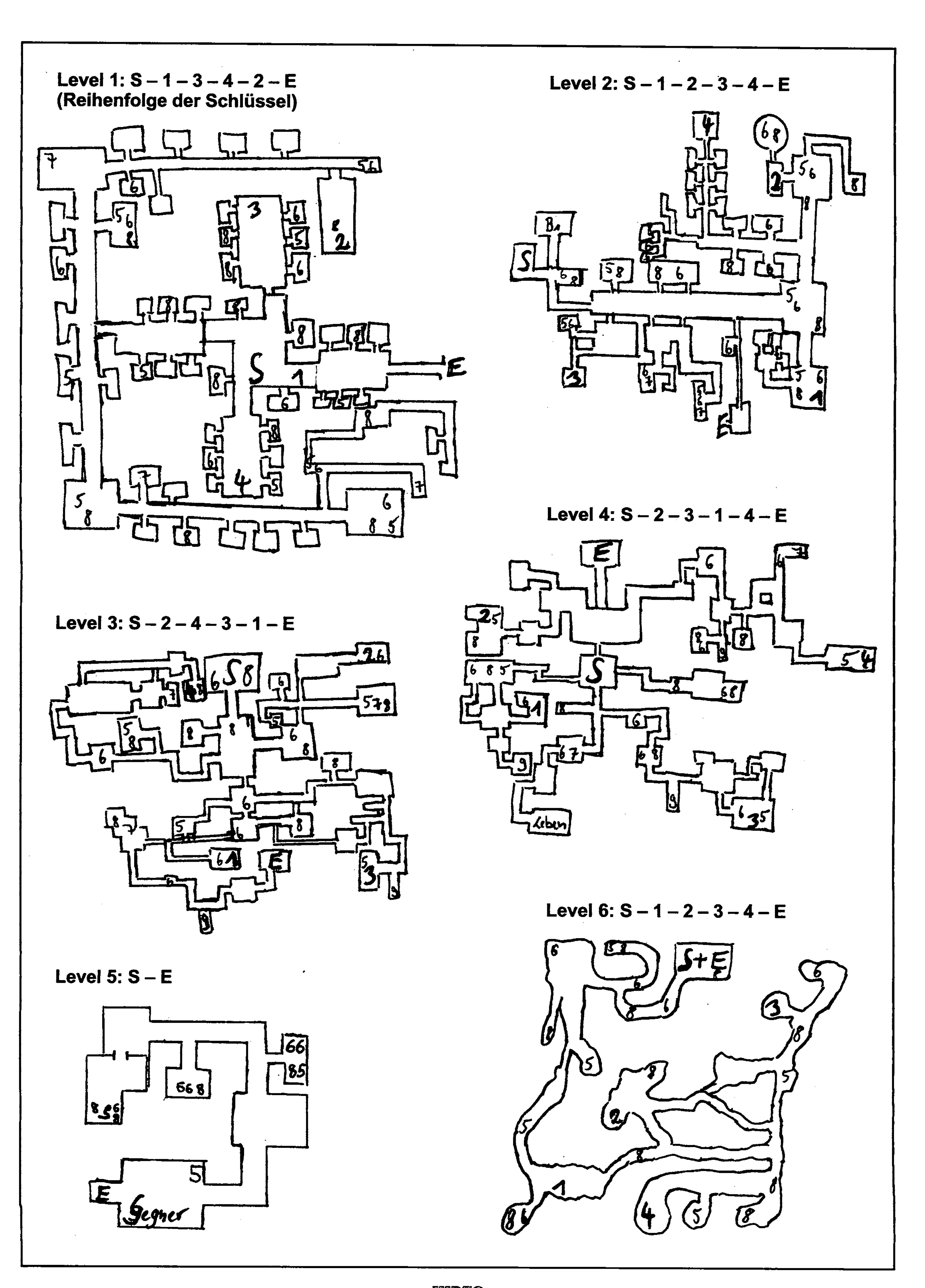
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und nicht als Datei schicken. Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

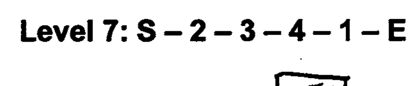
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario-*, *Sonic-* oder *Mickey Maus*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Zelda*, *JP*, *DKC* und *AvP* sind wir bestens eingedeckt.

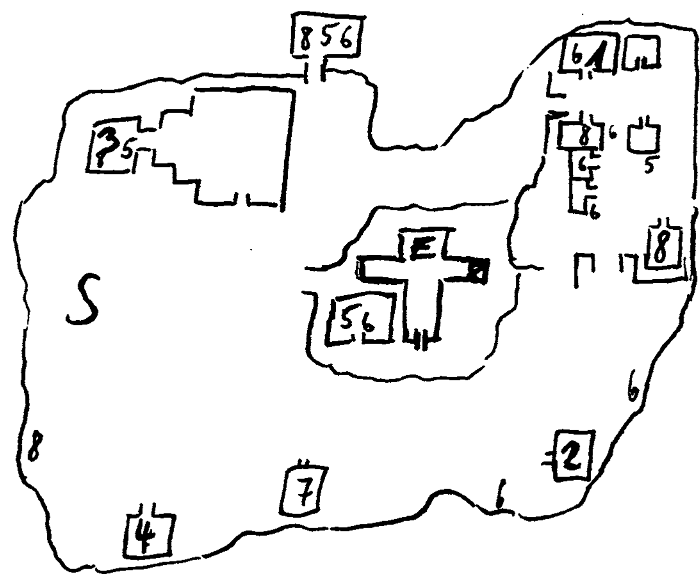
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

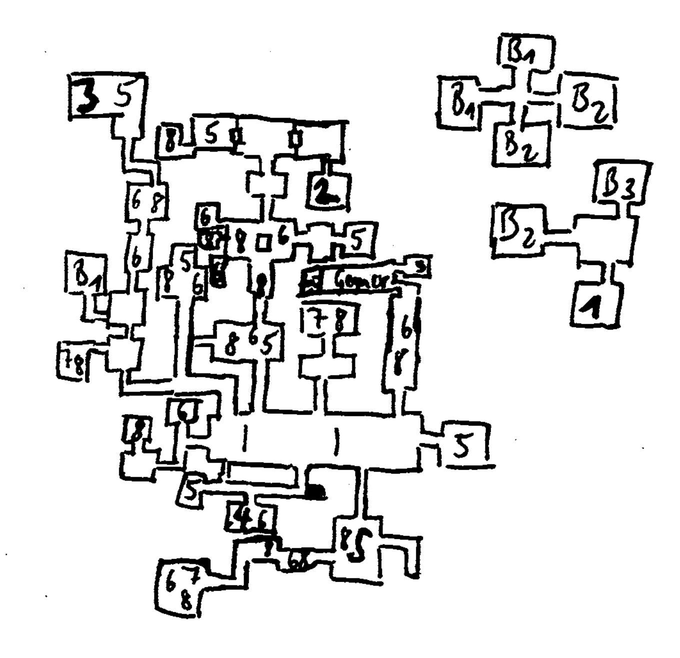

Level 1: S – 1 – 3 – 4 – 2 – E
(Reihenfolge der Schlüssel)
Level 2: S – 1 – 2 – 3 – 4 – E
Level 3: S – 2 – 4 – 3 – 1 – E
Level 4: S – 2 – 3 – 1 – 4 – E
Level 5: S – E
Gegner
Leben
Level 6: S – 1 – 2 – 3 – 4 – E
S+E

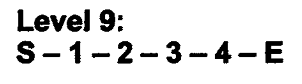


Level 7: S – 2 – 3 – 4 – 1 – E

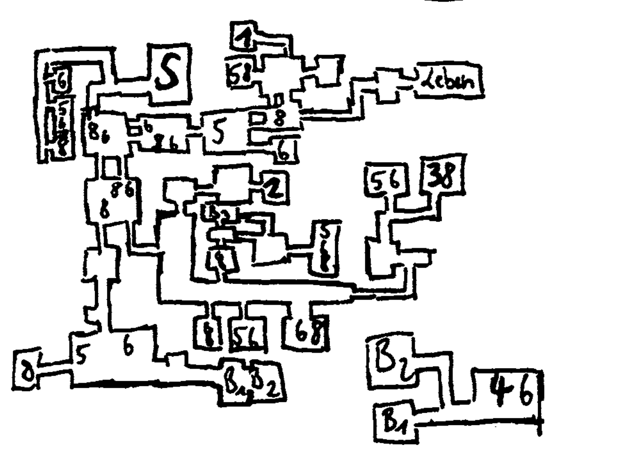


Level 8: S – 1 – 3 – 2 – 4 – E

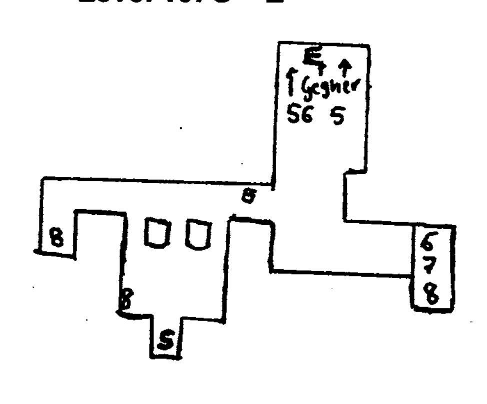




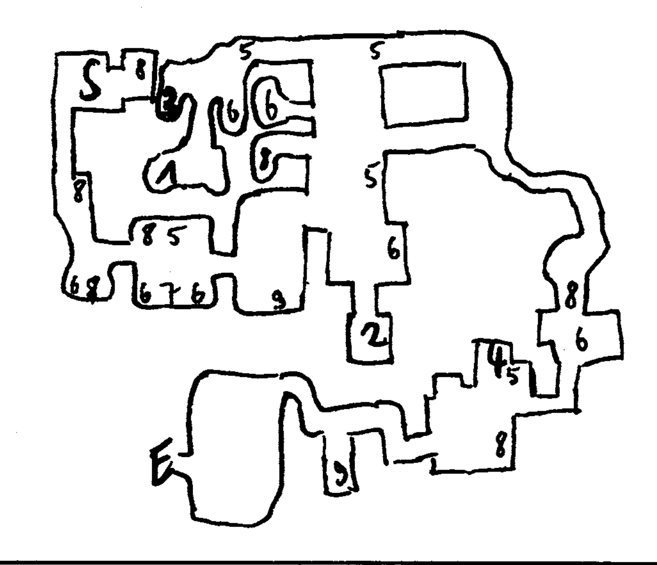
Level 9:
S – 1 – 2 – 3 – 4 – E



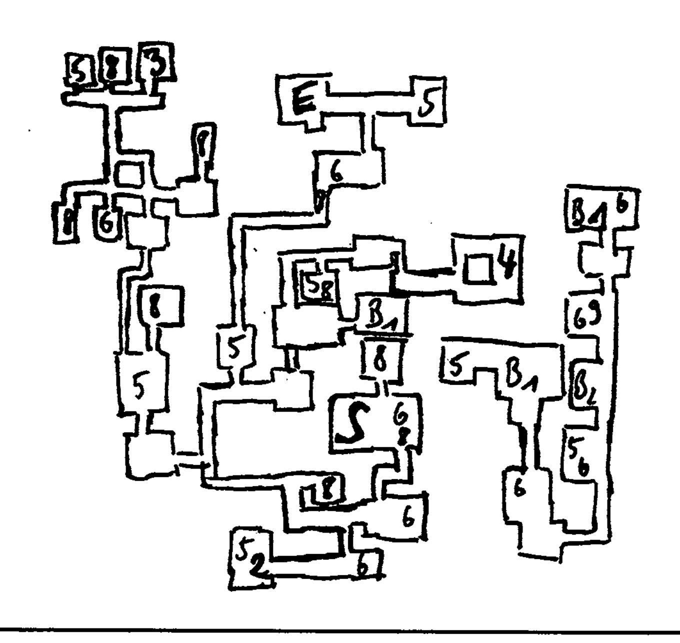
Level 10: S – E



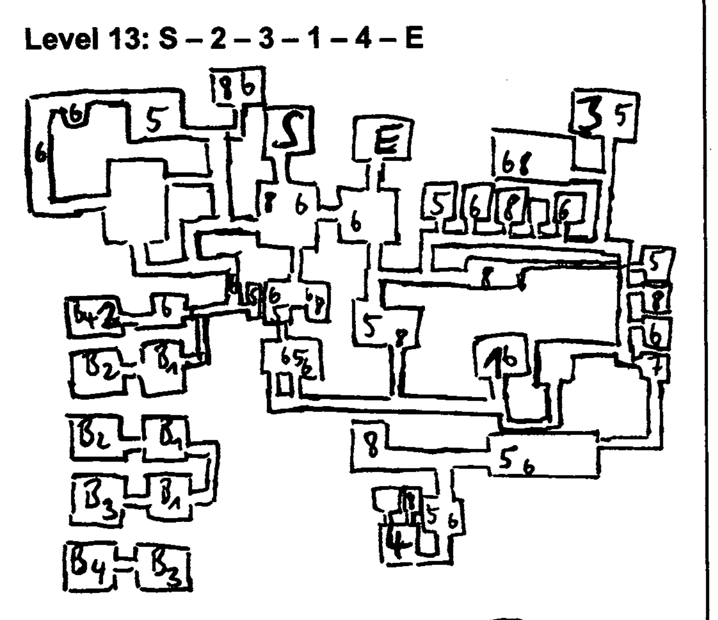
Level 11: S – 2 – 3 – 1 – 4 – E



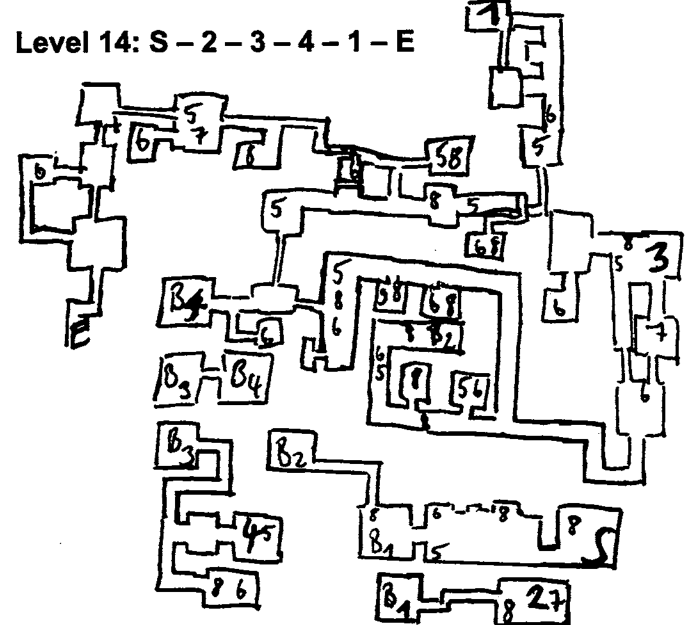
Level 12: S – 2 – 3 – 4 – 1 – E



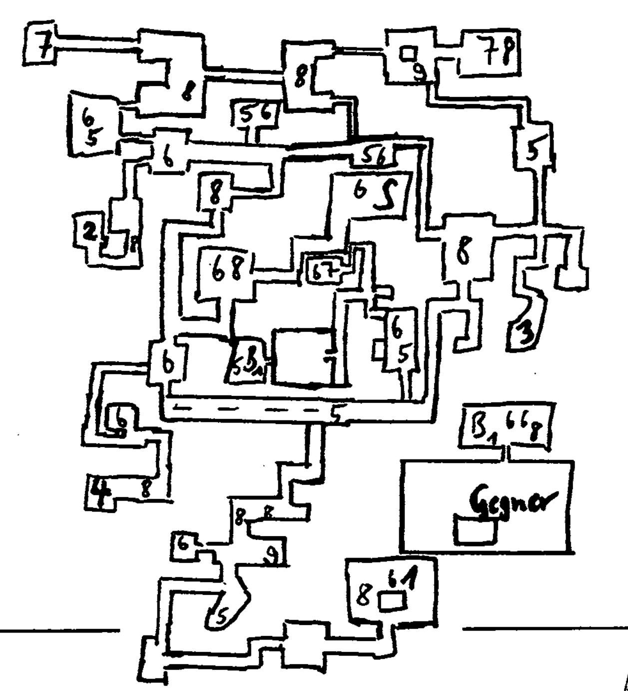
Level 13: S – 2 – 3 – 1 – 4 – E



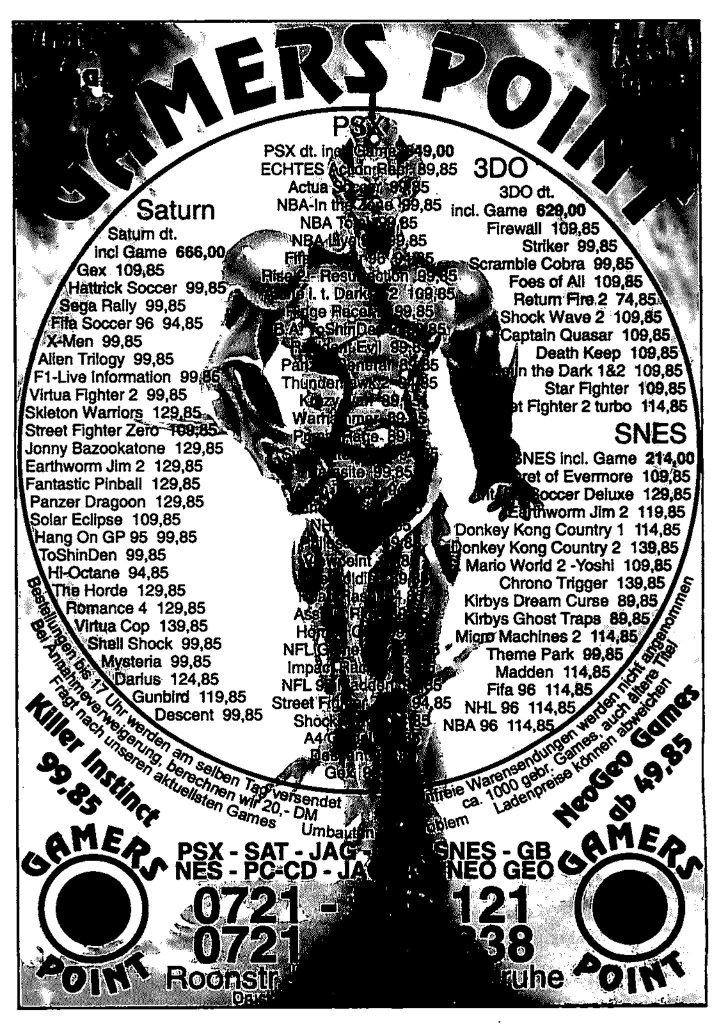
Level 14: S – 2 – 3 – 4 – 1 – E



Level 15: S – 2 – 3 – 4 – 1 – Gegner







Sony Playstation

wipEout

Bernhard Babel aus Hürtgenwald hat die eigentliche Motivation dieses Spiels nach zwei durchgespielten Wochen bei den Time Trials entdeckt. Die Taktiken, mit denen Berni seine Wahnsinns-Bestzeiten erfahren hat, finden sich im Anschluß.

Wie üblich stellte der Einsender seinen Werken noch ein paar allgemeine Tips voran – wir lassen Ihn gewähren:

1. Allgemeine Tips

Zuerst sollte man einen Feisar-Gleiter nehmen und mit diesem drei bis fünf Single-Rennen fliegen. Wenn Ihr Euch unter den ersten fünf plazieren könnt, beginnt das eigentliche Spiel. Jetzt sollte ein AG-Systems-Gleiter genommen und damit so lange auf der ersten Strecke im Time-Trial-Mode geflogen werden, bis man sich unter den ersten Dreien plaziert

Jetzt könnt Ihr eigentlich mit allen Gleitern nach kurzer Eingewöhnungsphase fliegen:

AG-Systems: Schnell, gefühlvoll zu lenken – der beste Gleiter.

Auricom: Durch die schlechte Beschleunigung langsamer und träger als AG.

Quirex: Sehr schlechte Beschleunigung, nicht lenkbar.

Feisar: Zu gute Lenkung – übersteuert oft, für vordere Plazierungen zu langsam.

Die Kurven lassen sich nicht mit einer einzigen Lenkbewegung meistern, ständige leichte Korrekturen ohne ruckartige Lenkbewegungen führen zu guten Zeiten.

Die folgenden Strecken-Tips gelten grundsätzlich nur für AG-Systems.

Mit Feisar braucht man die Kurven nicht so extrem zu nehmen, bzw. teilweise keine Luftbremsen zu benutzen.

Mit Auricom und Quirex muß stärker vorgesteuert werden, die Kurven sollten extremer genommen und der Luftbremseneinsatz verstärkt werden.

1. Altima

1) Haltet Euch in der ersten Kurve am rechten Rand, so daß Ihr in der R-Kurve rechts an dem doppelten Turbo-Pfeil vorbeifliegen könnt. Haltet Euch dann links, damit Ihr nach der Steigung den T-Pfeil am linken Rand erwischt.

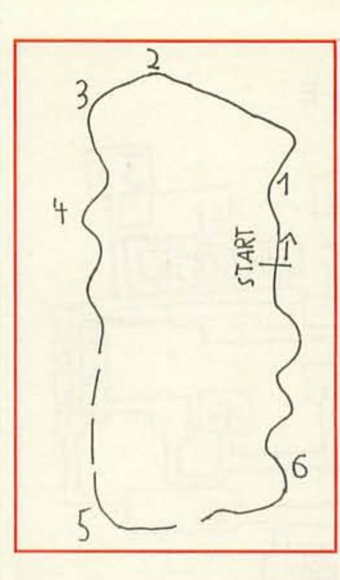
2) Kurz vor dem Sprung die Gleiternase runtersenken (Steuerkreuz nach vorne), kurz vor Ende des Gefälles die Gleiternase wieder in normale Position bringen.

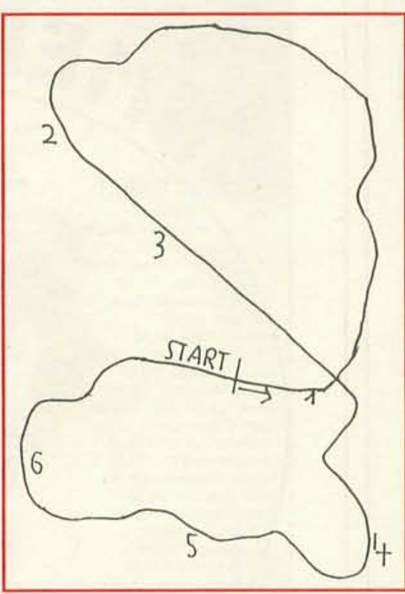
3) Turbo in der Steigung nach dem Tunnel einsetzen.

4) In der Mitte der Steilkurve bleiben und leicht nach außen treiben lassen (nur kleine Korrekturen vornehmen, keine starken Lenkbewegungen machen), damit Ihr am Ende ohne große Lenkbewegungen in die Gerade einfahren könnt.

5) Orientierungshilfe: Beobachtet nur den inneren rechten Kurvenrand.

6) Nehmt den Tunneleinflug außen, dann die L-Kurve am inneren linken Rand.





2. Karbonis

1) Nehmt die ersten Kurven so, daß Ihr vom Ende der einen in die Innenseite der anderen hineingetrieben werdet (Diagonale von der Innenseite der einen zur Innenseite der anderen Kurve).

2) Nehmt die Kurve aus dem Tunnel heraus ganz innen, steuert vor, um den Turbo links dahinter zu bekommen.

3) Lenkt dann direkt nach rechts, nehmt die erste R-Kurve ganz innen, damit ihr die doppelten T-Pfeile am äußeren rechten Rand der anschließenden L-Kurve erwischt (sieht äußerst wackelig und unbeabsichtigt aus, bringt aber bis zu 0,5 Sekunden).

4) Nehmt die scharfe L-Kurve von der Mitte aus, lenkt dann nach rechts gegen.

5) Fliegt die L-Kurve von der Mitte aus an und zieht den Gleiter danach scharf nach innen (Timing-Übung!).

6) Nehmt die letzten sich abwechselnden Steilkurven wie bei Punkt 1 beschrieben. Dabei kommt es darauf an, daß Ihr möglichst weit nach innen in die nächste Kurve hineingetrieben werdet (Zeitersparnis von bis zu 1 Sekunde). Die letzte Kurve vor der Zielgeraden so weit innen wie möglich nehmen, bereits kurz vor dem Kurvenende einen Turbo zünden.

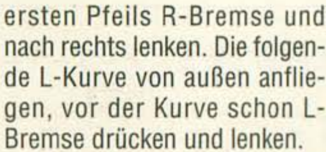
3. Terramax

1) Am Ende des Anstiegs links halten, um den doppelten T-Pfeil mitzunehmen.

2) Erstes leichtes L-Bremsen

3) Auf den rechten Rand der L-Kurve zufliegen, vor dem Anecken L-Bremse und scharf nach links lenken.

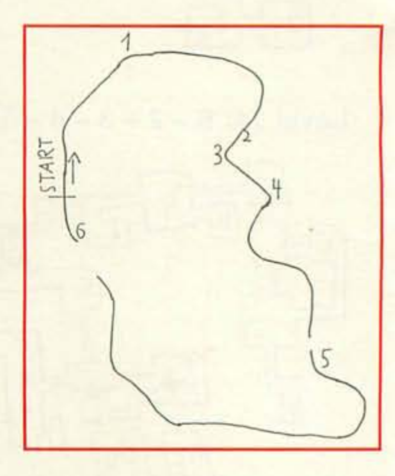
4) Innen halten, damit Ihr auf keinen Fall den doppelten T-Pfeil erwischt. Auf Höhe des



ersten Pfeils R-Bremse und nach rechts lenken. Die folgende L-Kurve von außen anfliegen, vor der Kurve schon L-Bremse drücken und lenken.

5) Nach dem Sprung in die Bahnmitte steuern, um dann in der Kurve scharf nach innen ziehen zu können. An den linken Rand der Strecke lenken, um den dreifachen T-Pfeil richtig anfliegen zu können. Nach dem Pfeil versuchen, den Gleiter in der Mitte der langgezogenen R-Kurve zu halten.

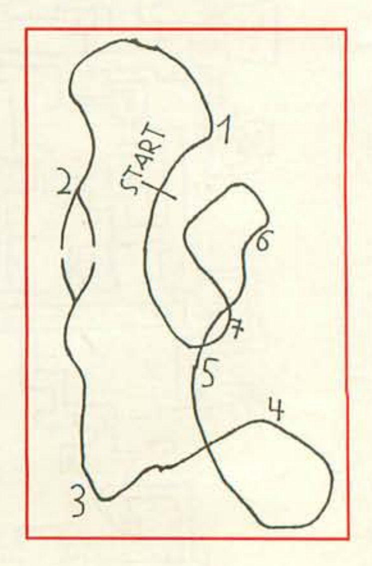
6) Den Turbo nach dem Sprung auf der Zielgerade benutzen.



4. Korodera

1) Die erste scharfe L-Kurve von außen anfliegen, dann scharf nach links lenken, so daß Euer Gleiter am linken Fahrbahnrand aus der Kurve rauskommt, die zweite dürfte kein Problem darstellen.

2) Fliegt auf die Mitte der Abzweigung (Mauer) zu und lenkt erst im letzten Moment nach rechts.



3) Fliegt die L-Kurve von der Mitte her an, lenkt scharf nach links, so daß Ihr nach rechts auf die zweifachen T-Pfeile getrieben werdet.

4) Die erste Steilkurve von der Mitte her nehmen, die zwei folgenden von ganz innen.

5) Achtet beim Sprung darauf, daß Ihr nicht in die Nähe der beiden Kamine kommt, auf keinen Fall vor oder während des Sprungs den Turbo nehmen.

6) Fliegt bei der Steigung weit rechts, damit Ihr im oberen Teil den T-Pfeil erwischt. Nehmt die erste L-Kurve ganz innen (vorsteuern), setzt bei der zweiten von außen an und zieht scharf nach innen, damit Ihr links die dreifachen T-Pfeile mitnehmt.

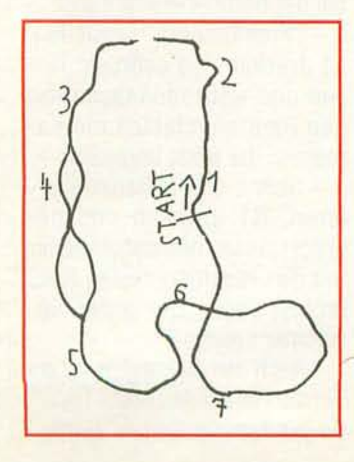
7) Setzt am Anfang der R-Kurve leicht die R-Bremse ein, um das hohe Tempo herabzusetzen, versucht Euch in der Mitte der "Gleitbahn" zu halten, um den T-Pfeilen zu entgehen. Den Turbo im Tunnel schon zünden.

5. Arridos

1) Nach der ersten R-Kurve direkt zwischen Mitte und linkem Rand lenken. Jetzt könnt Ihr fast ohne zu steuern durchfliegen.

2) In der ersten Tunnelrechtskurve innen links halten, damit Ihr die scharfe L-Kurve ganz innen nehmen könnt. Zündet nach dem Sprung den Turbo.

3) Drückt schon am Ende der L-Kurve vor dem Sprung die Gleiternase nach unten und lenkt nach links, damit ihr den T-Pfeil erwischt. Richtet kurz vor der Streckenteilung die Nase wieder auf.



4) Fliegt erst links und dann rechts.

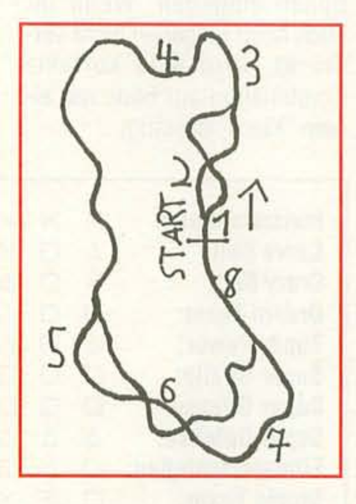
5) Die L-Kurve im Tunnel bereits vorsteuern.

6) Nehmt die R-Kurve soweit innen wie möglich, damit Ihr den dreifachen T-Pfeil am rechten Rand mitnehmen könnt.

7) Unterschätzt die R-Kurven im Tunnel nicht! Wer hier aneckt verliert sehr viel Zeit

6.Silverstr.

1) Korrigiert direkt nach dem Start die Flugbahn leicht nach rechts, sonst eckt Ihr sofort an.



2) Nehmt die linke Strecke. Fliegt nach dem Sprung erst geradeaus weiter und steuert kurz vor dem Wiederaufsetzen nach links. Haltet Euch am linken Rand, damit Ihr Euch ohne zu bremsen wieder problemlos in die Geradeausspur einfädeln könnt.

3) Beginnt schon in der ersten leichten L-Kurve mit dem L-Bremsen, fliegt rechts an den zwei T-Pfeilen vorbei. Beginnt kurz danach mit bremsen und lenken. Nehmt die R-Kurve durch R-Bremse und starker Lenkung ganz innen, damit Ihr die zwei T-Pfeile rechts erwischt.

4) Beim letzten der drei T-Pfeile die L-Bremse und Lenkung einsetzen, dann unbedingt den T-Pfeil am linken Rand der Steigung mitnehmen oder den Turbo einsetzen.

5) Nehmt beide Male die linke Strecke.

6) Lenkt innen um die Ecke herum, damit Ihr die beiden T-Pfeile erwischt.

7) Direkt nach der R-Bremse (+ Lenkung) müßt Ihr mit einem L-Bremsmanöver (+ Lenkung) beginnen. Erwischt die zweifachen T-Pfeile am linken Rand. Die beiden anderen Kurven dürften durch Einsatz der R- bzw. L-Bremse kein Problem mehr sein.

8) Lenkt direkt nach den drei T-Pfeilen nach rechts, sonst eckt Euer Gleiter noch auf der Zielgeraden an.

Und zum Abschluß noch die Bestzeiten vom Bernhardiner:

Strecke	Best Lap	Best Race
Altima	1:18,3	3:58,9
Karbonis	0:47,5	2:24,3
Terramax	0:49,7	2:31,6
Korodera	1:20,6	4:11,2
Arridos	1:11.8	3:40,2
Silverstrea.	0:56,0	2:53,2

! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher einen Mediziner seiner Wahl.

Super Nintendo

Donkey Kong Country 2





Erstmal ein herzliches "Hallöle" zurück nach Landsberg an Stephan Basener, der den MUSIC TEST und CHEAT MODE ausfindig gemacht hat, deren Existenz übrigens auch im Abspann angedeutet wird. Ihr müßt, um dorthin zu gelangen, im "Select Game"-Bildschirm auf einen freien Speicherplatz gehen und im Spielmodusauswahlbildschirm den Cursor auf "Two Player Contest" setzen. Jetzt nur noch schnell fünfmal hintereinander nach unten gedrückt, und schon erscheint der MUSIC TEST (mit links und rechts, bzw. per Druck auf die Knöpfe können alle Stücke im Spiel angehört werden). Drückt Ihr bei diesem Menüpunkt wieder fünfmal schnell nach unten, dann wird Euer Menü um den CHEAT MODE bereichert. Wie dieser aktiviert wird, war auch durch Angebimmel in Landsberg nicht zu klären. Wer es rausbekommt, möge bitte schnellstmöglich vorsprechen, damit wir die Auflösung in der nächsten Ausgabe präsentieren können.

Sony Playstation

FIFA Soccer '96

Jens Franke aus Seelze kennt eine ganze Latte Special-Cheats, die offensichtlich sonst noch keinem der vielen FIFA-Code-Spezialisten bekannt gewesen sind. Aber fangen wir mit den "normalen", altbekannten Cheat-Optionen an. Um sie zu aktivieren, müßt Ihr ein normales Spiel anwählen, dieses pausieren und im Optionsmenü, das erst hier erscheint (das Optionsmenü aus dem Hauptmenü ist nicht gemeint), Jensens Kombinationen eingeben. Wenn Ihr Euch beim Eingeben nicht verdrückt, wird jede korrekte Kombination am Ende mit einem "Klack" bestätigt.

Invisible Walls:	× × × △ □ □ □ △
Curve Ball:	△ □ × △ × ×
Crazy Ball:	× □ △ × × △ □ ×
Dream Team:	□ □ △ △ × × □ □
Super Power:	△ □ △ △ △ △ △ △ △ △
Super Goalie:	□ □ □ □ □ △ △ △ △ △
Super Offense:	□ □ □ □ □ △ ×
Super Defense:	△ △ △ △ △ × △
Elfmeterschießen:	□ △ □ × □ △
Stupid Team:	□ △ × □ △ ×

Um die Cheats zu aktivieren, bzw. für eine oder beide Mannschaften auszuwählen, verlaßt Ihr wieder das Optionsmenü und drückt lediglich im normalen Pausemenü die Quadrat-Taste.

Die nun folgenden Cheats werden genauso wie gerade beschrieben, eingegeben (es ertönt ebenso ein Klacken zur Bestätigung). Um in den Genuß der zusätzlichen fünf EA-Teams (Programmierermannschaften) zu kommen, müßt Ihr das eben begonnene Spiel mit "Quit" wieder abbrechen und ins Hauptmenü zurückkehren. Dort findet sich dann bei der Mannschaftsauswahl ein zusätzlicher Menüpunkt namens "Z-Superstars" wieder. Die übrigen Cheats können nur im Optionsmenü des Hauptmenüs (ganz unten) aktiviert werden, d.h. Ihr müßt zwecks Aktivierung dieser Cheats das Spiel ebenfalls abbrechen

Oktoberfest (Lederhosen):
□ △ × □ △ △ △ △
Formal:
□ △ × □ △ △ × △
Trekkie:
□ △ × □ △ △ × ×
Beach:
□ △ × □ △ △ × ×
EA-Teams:
□ △ × □ △ △ □ □
Default Palette:
□ △ × □ △ △ △ ×
Bikini:
□ △ × □ △ △ △ □
Skins:
□ △ × □ △ △ △ △

Zwei weitere kleine Tricks stammen aus der Feder von Markus Galehr (oder Galeks?)



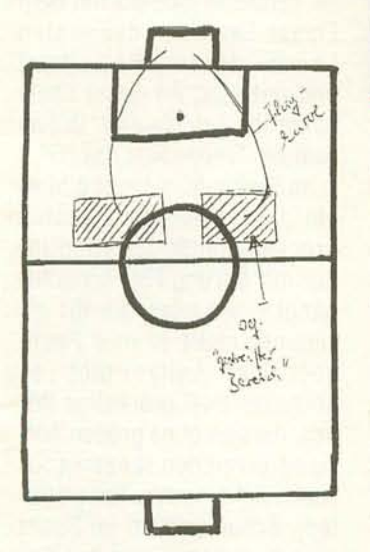
aus A-Bludenz, und zwar nur bei der Sofortwiederholung:

– "Free Camera" einstellen. L1 drücken und gedrückt lassen und währenddessen mit den Richtungstasten die Kamera in der Höhe verstellen.

– Sonne und Schatten variieren. R1 drücken und gedrückt lassen und dabei wieder mit den Richtungstasten links rechts, oben, bzw. unten Beleuchter spielen.

" Nach vier Sekunden schoß Tobias Herbst das erste Tor..." So großspurig tönt es zumin-

dest aus Rees-Haldern, wo der Tobi beheimatet zu sein scheint. Um ebenso schnell Tore zu erzielen, drückt Ihr im "gestreiften Bereich" (auf der Skizze) die Schußtaste und bewegt Euer Steuerkreuz (um mehr oder weniger Effet zu erlangen) in Richtung der Flugkurve. Der Ball wird dann in der Regel hinter dem Keeper einschlagen.





Sony Playstation

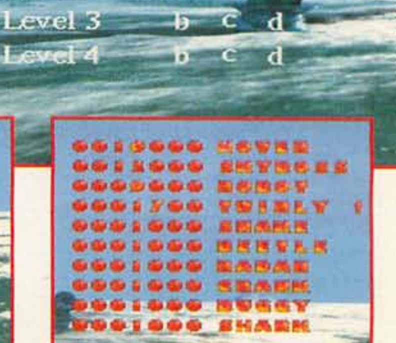
Novastorm

Nils Barghorn aus Wiefelstede faxte mir die praktische Levelanwahl zu, die da lautet:

Zuerst verschafft man sich durch eine kurze Warmspielrunde Zugang zur Highscore-Liste (Ihr müßt nicht sehr lange spielen, ein paar hundert Pünktelchen genügen vollauf, wie mein unrühmlicher Score im Bild ganz unten rechts beweist) und trägt sich dort unter dem Namen "TWIRLY_" ein. Das letzte Zeichen soll übrigens eine Leerstelle darstellen. Wenn Ihr daraufhin *Start* drückt, befindet Ihr Euch wieder im Hauptmenü, wo Ihr über das neue Icon die Level anwählen könnt. Die im Hintergrund vorbeiscrollende Landschaft ist ebenfalls neu.

So lassen sich alle Level auf den zwei CDs im Schnelldurchlauf anspielen





Super Nintendo

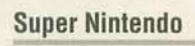
Earthworm Jim 2

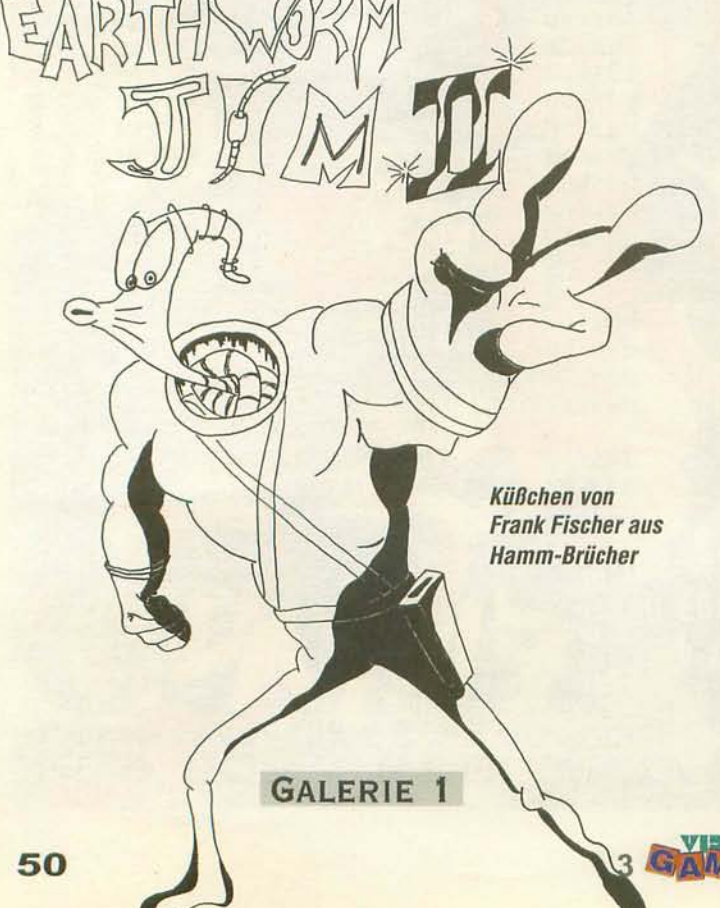
Daß man durch Eingabe des alten Y A B B A Y A B –Cheats von Nick Jones verschiedene Tips zum Spiel verraten bekommt ("it's now time for the tip of the day..") stand ja bereits im Video Games Tips-Sonderheft letztes Jahr. Christian Rustmeier aus Westerburg wies in diesem Zusammenhang auf zwei besonders interessante Jones´sche Tagestips hin. Einer dieser Tips bezieht sich auf den versteckten Raum in Level Ate. Er befindet sich ungefähr da, wo man das erste Mal den Snott-Swing einsetzen muß. Hier geht Ihr noch ein Stück weiter bis zu der Stelle, die auch auf der Skizze beschrieben ist. Jim muß mit dem Snott-Fallschirm über die Gabeln segeln (Pfeil). Dort wartet dann ein versteckter Teleporter (Kreuz).



Direkt zum Puppy-Love-Level: In der Pause ←, →, A, B, X, ←, →, A drücken

Der andere Tip verrät, wie Jimbos Special Move funktioniert. Drückt zuerst nach oben und dann zusätzlich den X-Knopf. Wenn Ihr beides gedrückt haltet, bilden die Hände von Jim eine Art Schutzschild. Damit könnt Ihr Euch vor dem Erdbeben im *Lorenzos-Soil*-Level schützen oder bei *ISO 9000* vor den Wandschränken. Apropos Wandschränke: Wenn einer von ihnen erscheint, müßt Ihr hin- und herlaufen, um Papier aufzuwirbeln. Der Aktenschrank macht dann die berüchtigte Schublade Nummer 2 auf. Springt auf die Schublade und von da einfach über den Schrank drüber.





Küßchen von Frank Fischer aus Hamm-Brücher

Super Nintendo

Mega Man 7

Andi Bachhofer aus Büchenbach hat eine handvoll nützlicher Hinweise für MM7 zusammengetragen. Die Codes stammen ebenso von Ihm:

Den Buchstaben "R" von Rush findet Ihr im Burst-Man-Level, er befindet sich direkt auf dem Weg zum Endgegner.

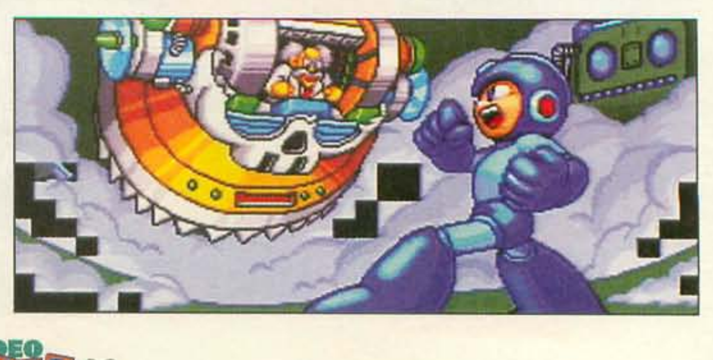
Der Buchstabe "U" von Rush befindet sich im Cloud-Man-Level. Wenn Ihr im Abschnitt mit dem unsichtbaren Boden seid, müßt Ihr kurz vor dem Levelende die Leiter, die direkt über Euch, nach oben heraufklettern (im Schnee sieht man's besser). Dort findet Ihr ein Leben. Springt nach links, jetzt erscheint das "U".

Das "S" ist im Junk-Man-Level versteckt. Schießt mit dem Freeze Beam auf den ersten Lavafall, der daraufhin gefriert und zerbricht. An dieser Stelle könnt Ihr durchlaufen. Unterhalb der Treppe sitzt das "S".

Im Freeze-Man-Level gibt es ein "H". Über dem ersten bröckelnden Boden (den Ihr nur mit Sprung Flitz erreicht) hängt eine Leiter, die Ihr erklimmen müßt. In dem Raum über der Leiter gibt es nochmals zwei bröckelige Böden, die sich ohne großen Aufwand erreichen lassen (nur schön links, rechts, links hüpfen). Schon seid Ihr im Besitz aller Buchstaben und des Superanzuges.

Geht, wenn Ihr im Besitz des Feuerrads von Turbo Man seid, zurück ins Slash-Man-Level. Brennt mit dem Feuerrad im Waldabschnitt mit den vier Bäumen den letzten Baum nieder (Baumkrone). Klettert die Leiter hinauf, die hier erscheint und geht nach links. Schießt den Tweety-Käfig mit aufgeladener Plasmakanone herunter.

Der Bolzen fürs Auto liegt im Spring-Man-Level. Vor der ersten Box, aus der ein Boxhandschuh herauskommt, geht es dann nach oben. Auf der linken Seite müßt Ihr die Box so einstellen, daß der Handschuh die Wand links zerschlägt. In diesem Raum ist dann der Bolzen fürs Auto.





Die Paßwörter:
Nach der Straße:
8735
2517
4416
8362

Nach Burst Man, 1 E-Tank +"R"
8775
2786
4416
8272

Nach Cloud Man,
1 E-Tank + "R" und "U"
8335
2586
5812
2272

Nach Junk Man,
1 E-Tank + "R" und "U"
8335
2586
2812
8232

Nach Freeze Man, 2 E-Tanks, "R", "U", "H", Spürhund Flitz und den Exitpoint
8375
2756
3157
8338

Nach Head Clown, mit den gleichen Extras, wie zuvor
8375
2746
3147
8338

Nach Slash Man, 3 E-Tanks und alle Buchstaben
5235
2556
1147
2858

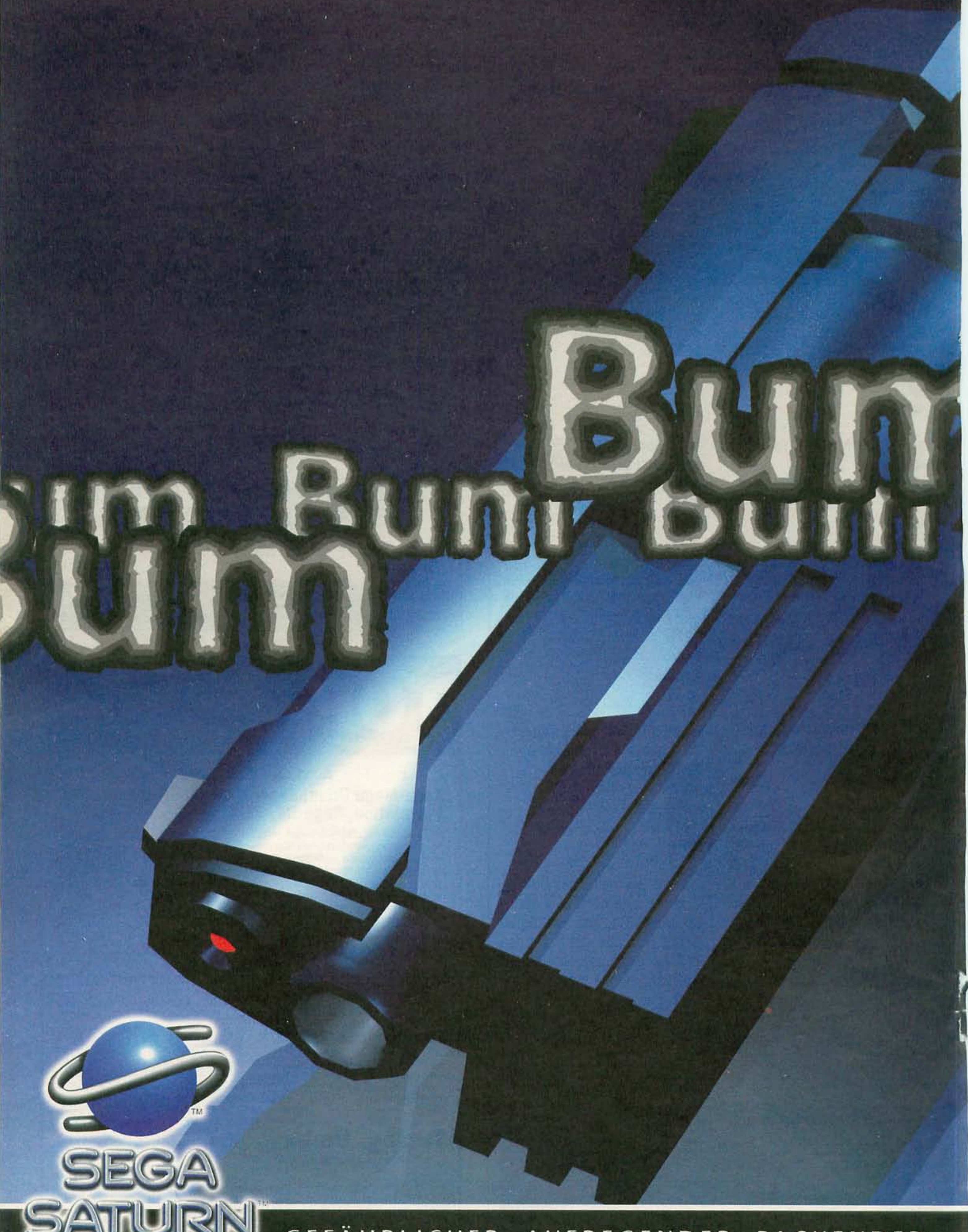
Nach Spring Man, 4 E-Tanks und sonst genauso wie davor
4215
3546
1847
2554

Nach Shade Man, 4 E-Tanks + zusätzlich 1 W-Tank, 1 S-Tank und Flug-Flitz
7275
3454
3845
6554

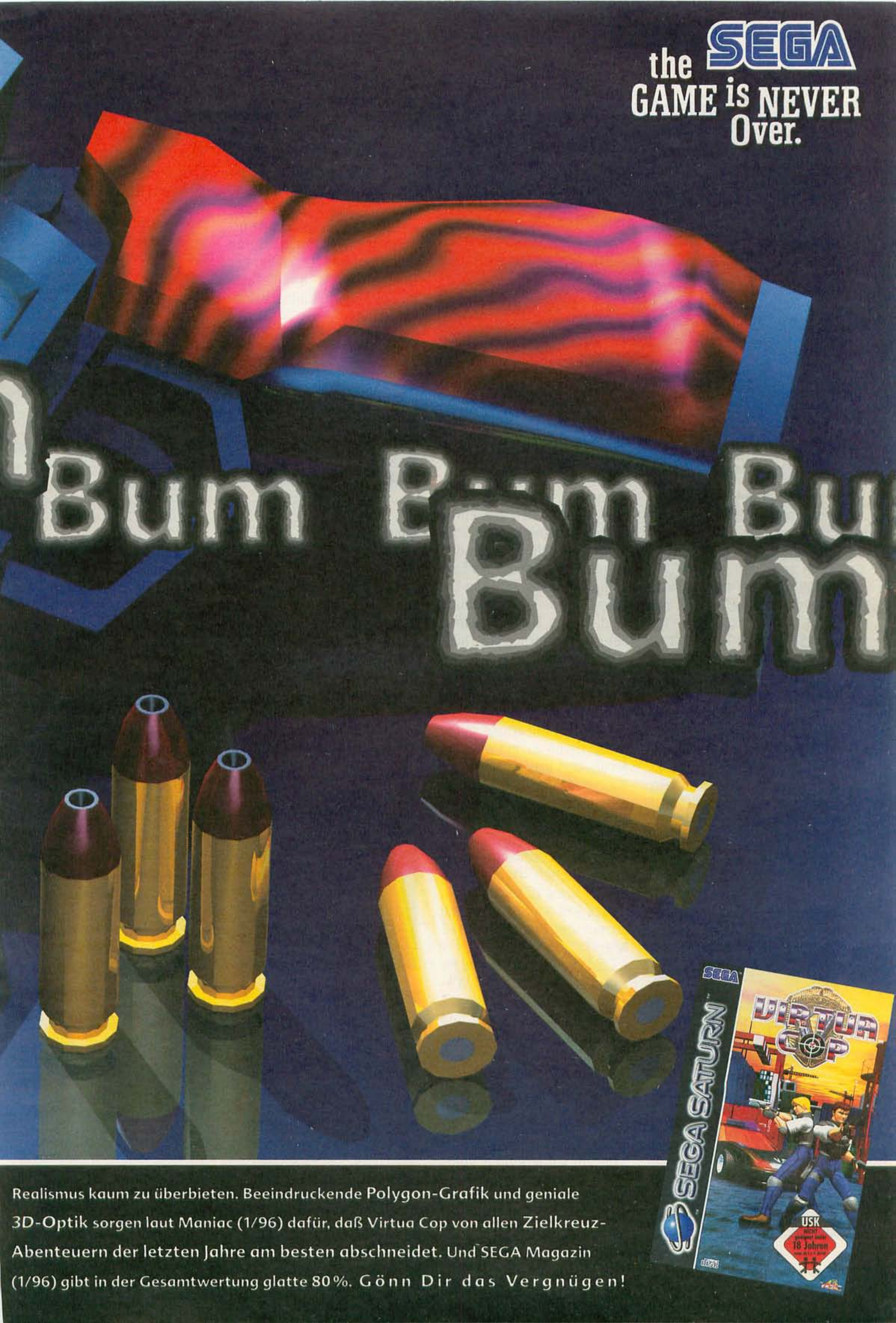
Nach Turbo Man, 3 E-Tanks, 4 W-Tanks, 1 S-Tank + die bisherigen Extras
7231
7456
1841
4555

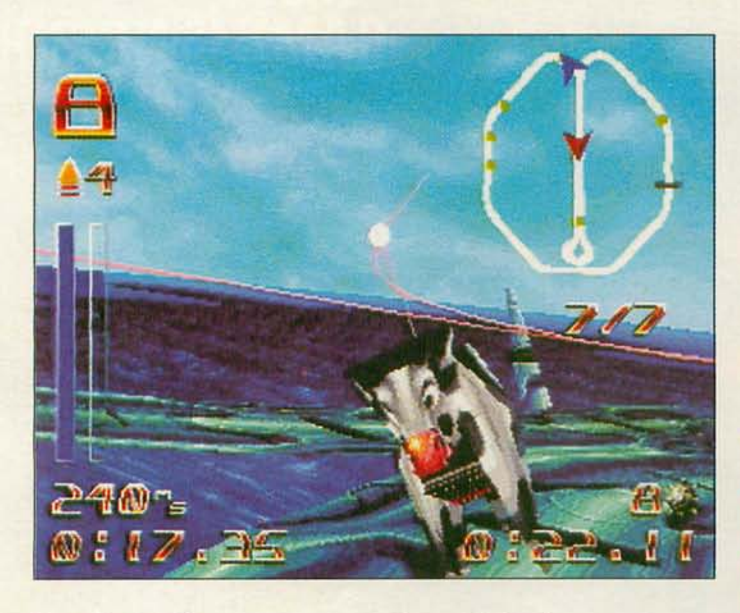
Frank Schmelter aus Düsseldorf steuerte noch einen coolen Musik-Gag bei: Wählt mal Shade Man aus und haltet den B-Knopf gedrückt, während Ihr mit *Start* oder *Y* bestätigt. Der tolle Shade-Man-Sound wird nun gegen das gute alte Ghouls'n-Ghosts-Thema ersetzt, das sogar noch fetziger als das Original klingt.





GEFÄHRLICHER, AUFREGENDER, PACKENDER: VIRTUA COP! Jetzt geht's los: Die neue Generation der exklusiv für den SEGA SATURN entwickelten Spiele ist da. In Virtua Cop zum Beispiel, der 1:1 Automatenumsetzung, nimmst Du das Gesetz in die Hand. Mit der Virtua-Cyberpunk-Gun gehst Du auf Verbrecherjagd. Aber Achtung, der Feind schießt zurück. Virtua Cop ist an


the SEGA
GAME is NEVER Over.
Bum Bum Bu
Bum
Realismus kaum zu überbieten. Beeindruckende Polygon-Grafik und geniale 3D-Optik sorgen laut Maniac (1/96) dafür, daß Virtua Cop von allen Zielkreuz-Abenteuern der letzten Jahre am besten abschneidet. Und SEGA Magazin (1/96) gibt in der Gesamtwertung glatte 80%. Gönn Dir das Vergnügen!
SEGA
SEGA SATURN
VIRTUA COP
USK
18 Jahren



Sony Playstation
Cyberspeed

Ein Prosit auf Wernerbräu, ähh, Werner Breu (kommt aus Cham), mit dessen Paßwörtern sich 'ne Kuh und 'n Extra-Schiff anwählen lassen. Gebt einfach bei der Paßworteingabe (erst auf "Load" gehen und dann "X" drücken) vierzehnmal die "3" oder vierzehnmal ein "L" (wie Luhtwick) ein. Ihr überspringt danach automatisch das Fahrzeugauswahlmenü und startet gleich mit der Muh. Für ein zusätzliches Fahrzeug lautet der Code vierzehnmal "V" (as in victory) Das neue Fahrzeug, dem kein Land zugeordenet ist, befindet sich im Menü zwischen Jamaica und USA. Vierzehnmal "B" wird auch akzeptiert, was es bringt, ist schwer zu sagen.





Super Nintendo
Breath of Fire 2

Dominik Gruber aus München bildete sich ein, einen kleinen Bauerntrick herausgefunden zu haben, durch den Ihr mit etwas Geduld alle Eure Leute maßlos aufpowern könnt, bzw. zu unendlich Geld kommt. Deshalb schrieb uns der Dominik folgende hübsche Zeilen:

"Mein Trick funktioniert allerdings erst, wenn Ihr ein eigenes Dorf besitzt, das in einem bestimmten Stil erbaut wurde (hängt davon ab, mit welchem Architekten man zuvor redet). Habt Ihr das richtige Dorf, von dem hier die Rede ist, erbauen lassen, dann müßte dort auch ein Koch zu finden sein, der imstande ist, aus Euren ganz gewöhnlichen Items neue Special-Items zu kochen.

Gebt ihm 3 x Shave Ice und Ihr erhaltet Power Food (+1 Attack).

Gebt ihm 2 x F-Spice und Ihr erhaltet Misou Soup (+ 1 Wisdom).

Gebt ihm 2 x Frisbees und Ihr erhaltet Dinker (+ 1 Agility).

Gebt ihm 2 x Shave Ice und Ihr erhaltet Gut BL (+ 1 Guts).

Wenn Ihr ihm danach drei der neugewonnenen Power-Up-Items (es spielt keine Rolle welche Items eingesetzt werden) zur Zubereitung überreicht, dann erhält man einen Goldbarren. Dieser kann in jedem Laden für 6000 Eier wieder verkauft werden.

Sony Playstation
Theme Park

Nils Barghorn aus Wiebittestede zum zweiten: Gebt als Nickname "BOVINE" ein und beackert danach Großbritannien. Der Cheat-Spitzname ermöglicht es Euch, durch gleichzeitiges Drücken der Quadrat-, Kreis- und X-Taste im Spiel Euern Kontostand jedesmal um 50 000 Einheiten nach oben schnellen zu lassen. Ein besonderer Screen weist Euch darüber hinaus bei jeder Eingabe diskret darauf hin, daß Ihr geschümmelt habt...



Lesen kann man die Message im Bild oben zwar kaum, aber heißen soll´s : „Dirk has just cheated"

Super Nintendo
The Mask

Dank eines Insidertips können wir Euch heute bereits den Cheat Mode für das erst in der letzten Ausgabe getestete Film-Spiel präsentieren. Im Cheat Menü lassen sich z. B. unendlich Leben und Energie einstellen, bzw. die Levelanwahl aktivieren. Gebt im Optionsmenü die Tastenkombination A, B, X, Y, L, R, L, A, B ein, um hier eine neue Option, namens "Cheat Options" zu aktivieren. Wenn Ihr den "Level Selector" auf "On" stellt, könnt Ihr auf der Karte (siehe unten) mit *Select* die Level anwählen.



CHEAT OPTIONS
INFINITE LIVES - ON
INFINITE HEALTH - ON
INFINITE MORPH - ON
LEVEL SELECTOR - ON
USE THE UP/DOWN ARROWS TO SELECT THE ITEM. USE THE LEFT/RIGHT ARROWS TO CHANGE THE OPTION.
PRESS START WHEN DONE.

Nun kann Stanley eigentlich nicht mehr viel passieren. Die supermagischen Kräfte dieses Menüs lassen kaum einen Wunsch offen.





Sega Saturn

High Velocity

Stephan Steinbacher aus Rohrdorf meint, einen "Wahnsinns Cheat" aus der Trickkiste gezaubert zu haben. Warum so viel Understatement, lieber Stef, wir befinden uns doch nicht in England.

Um den Porsche, der sich normalerweise erst nach 36 gewonnenen Rennen die Ehre gibt, direkt anwählen zu können, drückt Ihr bei der Fahrzeugauswahl, wenn der Cursor bei "Type F" angelangt ist, gleichzeitig folgende Kombination: L + R + Y

Der Porsche vom "Type G" parkt logischerweise eine Garage weiter rechts. Wenn Ihr hier die gleiche Kombination noch einmal eingebt, dann läßt sich danach noch weiter rechts sogar ein waschechter Truck ("Type H") auswählen, der sich auch wie ein Truck fährt.

Super Nintendo

Super Bomberman 3

Schüler Stef Hartmann steht die Arbeit laut eigenen Angaben bereits bis zur Unterlippe, was wohl auch der Grund dafür sein dürfte, daß der Ilvesheimer Tipnachschub etwas ins Stocken geraten ist. Zu fünf Spezial-Paßwörtern hat es diesen Monat immerhin gereicht (die normalen Paßwörter wurden übrigens bereits im Tips-Sonderheft letztes Jahr veröfentlicht, falls es wen interessiert).

Wer ein Spielverderber ist, schaut sich mit 0803 die Endsequenz an. Der Code 1511 bewirkt dagegen einen erstarkten COM-Gegner im Battle Mode.

Auch noch ganz nett sind 1616, 4622 oder 3194 (jeweils einzeln). Geht nach der Eingabe in den Battle Modus. Ergebnis: Die einzelnen Stages werden variiert, z.B. hat Stage 5 auf einmal vier Iglus auf dem Spielfeld (1616), dann gar keine Iglus aber drei Schneebälle (4622) oder zwei Iglus und einen Schneeball (3194).

Zwei weitere Fahrzeuge, ein Porsche Carrera und der fette Truck rechts im Bild, habt Ihr per Cheat zur Auswahl

Sega Saturn

Sega Ralley '95

Ach übrigens, den Lancia Stratos könnt Ihr auch noch bequemer als in der letzten Ausgabe beschrieben anwählen. Drückt einfach im Optionsmenü ("Arcade, Time Attack, 2 PL. Mode") nacheinander X, Y, Z, Y und X. Links im Car-Select-Menü stehen dann beide Versionen abfahrbereit zu Eurer Verfügung.

Sony Playstation

Twisted Metal

Torsten Heine aus Gießen sandte freundlicherweise die folgenden zwei Cheats ein, die allerdings nur im Single-Player-Mode funktionieren. Achtung: Beide Codes enthalten jeweils eine Leerstelle!

Unendlich Munition:
△ _ □ O O
Unzerstörbarer Wagen:
□ △ X _ O

Neo Geo/CD

Samurai Shod. 3

Von Sascha "Henzo" Böhme aus CH-Steinhausen stammt der abenteuerliche Boss-Code für das neuerliche Sequel.

Achtung: Dieser Code kann nur vom zweiten Joypad aus durchgeführt werden!

Wenn sich Player 1 bereits im Kampf gegen den Computer befindet, drückt Ihr auf dem zweiten Pad *Start*.

Im Charakterauswahlmenü bewegt Ihr danach den Cursor wie folgt (das richtige Timing zu finden ist allerdings nicht ganz einfach) von Shizumaru zu Shizumaro:

Nach ein paar Sekunden müßt Ihr dann A+B+*Start* gleichzeitig drücken, damit Zankuro erscheint.

Sony Playstation

Assault Rigs

Die folgenden Codes sind per Datenautobahn-Transfer bei uns angekommen und sollen Euch nicht vorenthalten werden: Untypischerweise werden die Cheat-Kombinationen nicht im Pausenmodus eingegeben, sondern während des spielens.

ALLE WAFFEN ("Max Weapons added... oh yes"):
← → ← ← → ← → → ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↓ ↓

UNVERWUNDBARKEIT ("Invincible ! Yes, indeedy"):
← X ← X ← ← X → X → X X

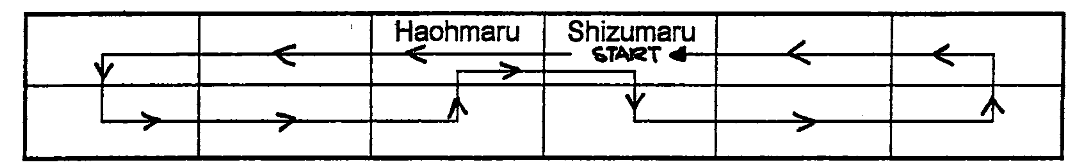
LEVEL-42-PASSWORD:
O X △ O △ □ ↓

Super Nintendo

Stunt Race FX

Gerald Laner aus A-Volders (suppa Typ) bemerkte pingeligerweise, aber sachlich korrekt, daß der Trick mit dem Track verlassen (siehe VG 1/96) auch bei den anderen Starfox-Schildern funktioniert. Außerdem kennt G.L.a.Ö. noch zwei weitere Sinnlos-Cheats.

1.) Drückt einfach am Anfang vom "Kings Forest Track" *Select*, während das Fahrzeug noch zoomt. Schon startet Ihr einen Blindversuch, d.h. man verliert zwar wie üblich Boost Energie – auch Crashs sind möglich – nur die dazugehörigen Anzeigen funktionieren nicht. Man weiß also nie, wann das Gefährt explodiert oder wann der Sprit alle ist.



INSERENTENVERZEICHNIS

2.) Drückt im "White Lands Track" unter dem SRFX-Schild (mit dem 2WD) den X-Knopf, um zum oberen Streckenabschnitt zu jumpen. Ja, ich weiß der Trick ist längst bekannt. Neu ist allerdings die Tatsache, daß dieser Trick auch in "Kings Forest" (mit Fullspeed verkehrt herum auf die letzte grüne Randbegrenzung fahren, dann springen) und in "Harbor City" (an den Stellen, wo man 'ne Strecke sieht, einfach über den Rand der Halfpipes brettern) klappt.

Sony Playstation

Destruction Derby

Oliver "Netsurfer" Hering aus Hof schreibt:

Um das *Reflections*-Team bewundern zu können, muß man, sobald der Playstation-Logo-Bildschirm verschwunden ist, gleichzeitig links+ L1+Kreis gedrückt halten, bis der Psygnosis-Screen geladen ist. Daraufhin erscheint dann statt dem üblichen "A GAME BY REFLECTIONS" ein Foto der Programmierer.

Sony Playstation

Tekken

Ein etwas älterer Micha-Sieger-aus-Garbsen-Tip kommt an dieser Stelle ganz gut zur Geltung, wie ich finde:

Um die Galaga-Ladesequenz zu wiederholen, drückt Ihr einfach bei der Anzeige, die angibt, wieviele Raumschiffe abgeschossen wurden, *Select*.

Um mit zwei Raumschiffen zu spielen, haltet Ihr lediglich beim Einschalten ↑ +L1+X+△ gedrückt.

GALERIE 2



Sertan Sen, Mörlenbach

! Code geknackt

Täglich ergießen sich mehrere Deziliter Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der blöden Sortiererei jauchze ich vor Freude bei jedem neuen Code, den Ihr mir zukommen laßt...

Sony Playstation

ESPN Extreme Games

Patrick-Oliver Scheinert aus Rheine freut sich seit einigen Jahren über unsere T&T-Ecke (was ich aber als Beleidigung werte, da die von Dir so bezeichnete "Ecke" in Wahrheit eine gut florierende, reichhaltig bestückte Rubrik ist) und denkt, daß jetzt die Zeit reif genug ist, um sein Glück auch mal zu versuchen. Alle Codes werden bei "Continue Season" eingegeben. Beim ersten Code fängt man ganz normal am Anfang einer Saison an (Schwierigkeitsgrad vorher einstellen), hat 30 Saisonpunkte und 5115 $ (die Gegner haben nichts).

Beim zweiten Code verhält es sich genauso, nur mit dem Unterschied, daß Ihr mit 60 Saisonpunkten und 4490 $ an den Start geht.

Das dritte Paßwort habe ich mir erlaubt selbst anzufügen, da es sowieso bereits seit Wochen in diversen Mailboxen herumgeistert. Spaßeshalber lassen wir hier mal die Originalautoren ihr Werk erklären: "This code will give you a good character, 5030 $ in cash, all the good vehicles, first place in the season, many season points, and first place in the first 2 races" – wat schön!

Code 1	Code 2	Code 3
255	044	237
255	184	190
000	001	190
000	212	080
000	049	000
000	235	000
000	103	176
000	178	113
000	223	219











Super Nintendo

Boogerman

Roland Zweier aus Ottenheim spendierte ganz selbstlos zu den normalen Levelpaßwörtern deren dreier noch dazu, die exklusiv von Ihm für Euch/uns herausgefunden wurden, wie er schreibt (eigentlich waren's sogar vier, das eine ging aber nicht).





1: Hickboy
2: The Pits
3: Revolta
4: Boogerville
5: Flyboy
6: Mucous Mountains
7: Nasal Caverns

8: Deodor Ant
9: Pus Palace
10: Boogermeister

11: Flatulent Swamps 4
12: Mucous Mountains 2
13: Nasal Caverns 2

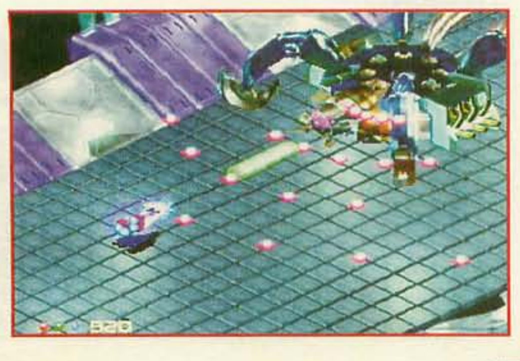


Sony Playstation

Viewpoint

Marco Jungesblut und Cornelius Huber aus Bad Gandersheim sind zu Recht verdammt stolz darauf, sämtliche Paßwörter, bis auf die Cheat-Codes (so es denn überhaupt welche gibt – alle bisher eingesandten funktionieren nämlich nüll) auflisten zu können. Auch wir können Euch bestätigen: Viewpoint ist eines der schwersten Spiele, das je programmiert wurde! Hut ab vor dem subber Marcornelis-Doppel, hier kommt Ihre hart erarbeitete Tabelle:

Level	Area 1	Area 2	Area 3	Area 4
1 (3 Continues)	CGG	CLL	CRR	----
2 (3 Continues)	FGD	FLJ	FRN	----
3 (3 Continues)	HGD	HLG	HRL	----
4 (3 Continues)	KGG	KLD	KRJ	KWN
5 (3 Continues)	MGJ	MLD	----	----
6 (3 Continues)	PGL	PLG	PRD	----



So sieht also eine Level 6-Krabbe aus... Ehrlich gesagt kenne ich niemanden, der sie zuvor schon gesehen hätte.

Game Gear

Garfield – Caught in the Act

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: GG is back! Ermöglicht hat das seltene Stelldichein ein Duisburger Handhelder, genannt Patrick Schlegtendal, und so lauten seine Paßwörter:

Cleofatra	JIBG
Bonehead	GJBM
Slobula's Castle	BMJO
Slobbin Hood	JMBO
Orangebeard	BJOI
Catsablanca	MGJC
TV Wasteland	OMJB

Durch Eingabe des Paßworts CBJF werdet Ihr mit unbegrenzt Energie und Leben ausgestattet.



Ramazan Bayram/ Berlin, Numero zwo

GALERIE 3

Sony Playstation

Gex

Garry Runke aus Haidelbersch rät beim Endgegner die beiden Wespennester zu kicken und die Wespe zu schlucken, um sie auf den Gegner zu spucken. Dann rät er zwecks Herbeiführung einer Fernbedienung in der zweiten Welt (Level "Rock It!"), bei der zweiten blauen Rakete in den Abgrund zu springen, und die Paßwörter gab's als Dreingabe auch noch dazu:

Level	Code
1 – 4	SVZFKHGP
2 – 1	BXRFYHGP
2 – 3	RVTCSHGP
2 – 5	PTHCSHBP
3 – 2	SVKLPHKP
4 – 1	CVBLPHKP
4 – 2	YTCHPHKP
4 – 3	ZTDHPHKP
5 – 1	GYVYRHKP





Nicht viel Neues bei der PSX-Version aus dem Christal-Dynamic-Universe (tschuldigung, Resi)

! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es mal wieder:

An alle Mitmacher

Ein dickes Dankeschön möchte ich an dieser Stelle an alle fleißigen Ausfüller der schwarz-weiß-roten Mitmachkarte aussprechen. Die Resonanz auf die Januar- und Februar-Ausgabe unseres Blättchens war einfach phänomenal! Manche Leute machen sich sogar die Mühe, Fehler oder einen plötzlichen Sinneswandel per Tip Ex wieder auszubessern. Besonders amüsant sind auch immer die kleinen Kommentare an den Rändern, wie z.B. "Könnt Ihr mir ein Souvenir von MK3 schicken?", "Sorry für die Schrift. Ich schreibe die Karte aus der U7 nach Rudow" oder "B.P.S.? Ich lach mich tot!". Fans der ersten Stunde benutzen die Karte hin und wieder sogar für eine Vierjahresabrechnung und geben Artikel aus verschiedenen Jahren an, die sie am gelungensten fanden. Als Antwort auf die Frage, welche Seiten Euch besonders gefallen haben, "*.*" hinzuschreiben, ist auch nicht schlecht. Hier noch als Abschluß eine kleine Auswahl der Antworten auf die Frage, welche Themen für die Zukunft gewünscht werden: "Die blutigsten Spiele", "Playstationoffensive", "Multiplayerspiele, die nichts mit Sport zu tun haben", "Mehr Game-Boy-Tests", "Günstige und grafisch gute Spiele für Ultra 64" oder "Goldeneye 007". Super, schaun mer mal, was sich machen läßt.

RAT & TAT

Anti-Link

Könnt Ihr mir vielleicht erklären, warum Spiele auf der Playstation (z.B. wipEout oder Destruction Derby) nur dann zu zweit spielbar sind, wenn man zwei Konsolen, zwei Fernseher, zwei Spiele plus Linkkabel hat? Warum baut man nicht einfach einen normalen Zwei-Spieler-Modus in solche Spiele ein (z.B: Super Mario Kart)? Da ich keine Lust (und kein Geld) habe, mir alles doppelt zu kaufen, meine Frage an Euch: Gibt es vielleicht einen Adapter auf dem Markt, der dieses Problem umgeht, oder ist in der Zukunft so etwas geplant?

Arne Nissen, Hamburg

Nö, also sowas gibt's nicht und wird's wohl auch nicht geben. Das mit dem Zwei-Spieler-Modus ist in erster Linie eine Frage der Rechenleistung (zwei Konsolen – doppelte Leistung). Außerdem muß ein solcher Modus sehr aufwendig programmiert werden. Positionsdaten des Gegners und einige Zusatzinformationen über ein Kabel zu schicken, ist da schon viel leichter. Außerdem steigert der Link-Modus den Absatz an Spielen und Konsolen (zumindest ein bißchen), gelle?

PAL zu lahm

Ich möchte deutsche Spiele auf einer deutschen Playstation spielen, bin aber nicht bereit, mich mit PAL-Balken, geringerer Geschwindigkeit und flimmerndem 50Hz-Bild abzufinden. Ist es nicht möglich, die Konsole nach dem Erkennen der CD auf 60Hz umzuschalten? Ich finde, es ist eine Frechheit, die Konsumenten in Europa mit schlechterer Qualität zu erhöhten Preisen abzuspeisen.

Wolfgang Schwarz, Gänserndorf

Du siehst doch fern, oder? Da kriegst Du 25 Bilder (50 Halbbilder) pro Sekunde gezeigt und regst Dich nicht darüber auf? Wir haben hier bei uns nunmal "Wechselstrom" mit 50Hz, und auf der Netzwechselfrequenz basiert eben ein großer Teil der Elektronik. Da könntest Du Dich genauso über das Wetter beschweren, das ist auch nicht zu ändern. Durch einen radikalen Umbau ist so eine Umschaltung sicher möglich, der Aufwand und die Kosten stehen aber gewiß in keinem Verhältniß zum Nutzen. Ich sehe da für Dich nur eine Möglichkeit, dem "50Hz-Terror" zu entgehen: Auswandern.



Diesmal wanderten ja die Anfragen zum N64 in die Leserbriefe, was übrigblieb, ist bunt gemischt. Langsam krieg' ich den Eindruck, Ihr seid verwöhnt. Da reichen 50Hz nicht mehr, RGB sieht zu mies aus und es wird (wie üblich) neidisch in die Zukunft geschielt. Naja, es gibt für jedes Problem mindestens zwei Lösungen.

Schlechtes RGB

Kürzlich habe ich mir ein RGB-Kabel für meine Playstation gekauft. Das Bild ist in keiner Weise besser als zuvor. Da frage ich mich doch, warum ich Geld für dieses Kabel ausgegeben habe und es keinerlei (oder nur minimale) Verbesserung bringt? Habe ich vielleicht zu viel erwartet, oder liegt das Problem am Fernseher (oder am Kabel)? Ich benutze eine PAL-Playstation, das originale Sony-RGB-Kabel und einen Philips-Matchline-Fernseher.

David Mayr, Linz

Normalerweise sollte der Unterschied zwischen Normal-Video und RGB schon merklich sein. In einem genormten Scart-Kabel wird zwar das normale Videosignal auch übermittelt (in einem anderen Fall wäre es möglich, daß der Fernseher statt RGB das "normale" Videosignal zu Rate zieht), bei der Playstation kommt aber über das RGB-Kabel wirklich nur RGB und Ton. Die einzige Möglichkeit, die ich sehe, wäre, daß Dein Fernseher das RGB nicht richtig verarbeitet. Als Gegenprobe könntest Du Deine Playstation ja mit Video und RGB an einem anderen Fernsehgerät ausprobieren.

Schön warm

Wenn ich die Playstation längere Zeit ausgeschaltet hatte und dann z.B. Warhawk lade, läuft alles ganz normal (Rendervorspann und Videobriefing), soweit so gut. Wenn ich allerdings zuvor ein anderes Spiel gespielt habe (d.h. wenn die Playstation "warmgelaufen" ist) zuckeln und ruckeln Videosequenzen nur noch. Das Problem taucht auch bei anderen Spielen auf. Die CDs haben keine Kratzer.

Frank Römer, Köln

Oops, das hört sich nach einem Temperaturfehler an. Die sind heimtückisch, weil sie nämlich in den schlecht beheizten Werkstätten generell nicht auftreten (kleiner Scherz). Im einfachsten Fall entsteht durch die wärmebedingte Ausdehnung im Gerät eine Unterbrechung. Es ist aber ebensogut möglich, daß ein Bauteil bei Erwärmung ausfällt. Da ich annehme, daß Du noch Garantie auf Deine Playstation hast, würde ich sie mit einer genauen Fehlerbeschreibung zum Garantietausch an Sony schicken. Prozessoren werden im Betrieb heiß und heiße Prozessoren verlieren geringfügig an Geschwindigkeit, allerdings dürfte das keinesfalls so viel sein, daß es wie bei Dir auffällt.

Fifa-Rettung

Ich wollte mal nachfragen, ob meine Fifa-Soccer-CD für 3DO noch zu retten ist. Der Vorspann kommt immer ganz normal, aber im Optionsmenü stürzt das Ganze dann irgendwie immer ab. Ich entscheide mich z.B. für zwei Mannschaften, drücke Start und das war's – Bildschirm schwarz. Dann erscheint jedesmal folgendes links-unten in der Ecke:

dramleft = 828960, vramleft = 556848, highwater = 83616

Die Zahlenkombinationen ändern sich je nach Einstellung (Liga, Wettbewerb, usw.). Ich habe das Spiel gebraucht gekauft, jedoch gab es viele Monate lang keine Probleme. Nach dem Absturz beginnt der Vorspann noch einmal von vorne. Mit anderen CDs funktioniert mein 3DO. Allzugroße Kratzer ließen sich auf der Rückseite auch nicht ausmachen (würde ich sagen).

Jan Pasutti, Berlin

Wenn Dir das 3DO Speicher anzeigt, würde ich einmal kontrollieren, ob das Spiel genug Speicherplatz für Spielstände vorfindet (ggf. ein paar alte Spielstände löschen). Möglichkeit Nummer Zwei: Die CD hat doch ne Macke. Versuch doch mal, sie mit einem trockenen, fusselfreien Tuch zu säubern (dabei immer von innen nach außen wischen, nie im Kreis). Du solltest besonders auf den inneren Bereich achten. CDs werden nämlich von innen nach außen bespielt (im Gegensatz zu LPs).

Nintendo Pro & Contra

Da werden Spiele wie Cruisin' USA und Killer Instinct angekündigt und was beschert uns Nintendo letztendlich? Den x-ten Mario und Pilotwings. Sicherlich war es auch nicht ganz glücklich, die Konsole (vorerst) nur für Module zu konzipieren. Digi-Szenen (wie auf CDs) tragen zwar nicht zu einer besseren Spielbarkeit bei, aber was soll ich beispielsweise mit einem Star-Wars-Spiel ohne Digi-Sequenzen? Da kann man doch von der, laut Nintendo, alles revolutionierenden Konsole etwas mehr erwarten.

Heiko Fock, Hamburg

Was aus *Cruisin' USA* geworden ist, bewegt sich im Bereich vager Vermutungen. Sollte Nintendo seine Politik beibehalten, nur Spiele für das N64 zu entwickeln, die auf anderen Systemen nicht machbar sind, bedeutet die Super-Nintendo-Umsetzung von *Killer Instinct* eigentlich das Aus für eine N64-Version. Zum Thema "Module": Einen Löwenanteil seiner Gewinne erzielte Nintendo bisher aus der Tatsache, daß sämtliche Hersteller die Module samt Chips bei Nintendo kaufen mußten, bevor sie ihr Spiel darauf unterbringen konnten. Vielleicht möchte Nintendo diese einträgliche Geldquelle auch beim N64 noch eine Weile lang anzapfen, bis feststeht, daß auch die Discs für das geplante Laufwerk nur über Big N zu beziehen sind..

Wenn die Spiele der Nintendo-Messe schon fast fertig waren und nur bestimmte Stellen wegen der Ideeklauer entfernt wurden, frage ich mich doch, warum z.B. die Grafik von Starfox so unfertig und primitiv aussah. Außerdem hat Nintendo ja darauf hingewiesen, daß die Grafik im Endprodukt erheblich besser aussehen werde, obwohl in der gezeigten Version nur "bestimmte Stellen" fehlten (?). Ich war eigentlich immer (schon alleine wegen der Rollenspiele) Nintendo-treu, aber schon letztes Frühjahr wurde mitgeteilt, daß das N64 und auch die Spiele planmäßig im Herbst '95 weltweit erscheinen sollten. Inzwischen bin ich davon überzeugt, daß die Leute wieder nur hingehalten werden, aus Angst, sie könnten ein Konkurrenzprodukt kaufen. Genau das habe ich nämlich im Dezember getan. Wenn ich gewußt hätte, wie unwahr Nintendos Aussagen waren, hätte ich mit meiner Playstation fast schon ein Jahr länger Spaß haben können. Vorraussichtlich werde ich irgendwann schon noch auf ein N64 umsteigen, aber glauben werde ich Nintendo nicht mehr.

Lothar Ziegler. Appenweiler

Trotzdem die Weltöffentlichkeit das N64 schon durch die Augen einiger Pressefritzen bestaunen konnte, ist immer noch nicht erwiesen, daß diese Konsole der Konkurrenz so weit voraus ist, wie Nintendo das immer so gerne behauptet. Da ergeben sich eigentlich nur zwei Möglichkeiten: Einerseits könnte das N64 die Konkurrenz in Sachen Technik und (vor allem) Spielspaß um Längen schlagen; dann könnte man damit rechnen, daß es mit dem derzeit etwas maroden Videospielemarkt (zuviele Leute halten sich wegen Nintendo zurück) unter der Führung Nintendos wieder bergauf geht. Die andere Möglichkeit wäre, daß sich Nintendos Ankündigungen als leeres Gewäsch herausstellen, was zur Folge hätte, daß sich viele Wartende frustriert abwenden, weitere Systeme wie Pilze aus dem Boden schießen und der Markt frei nach dem Motto "Zuviele Jäger sind des Hasen Tod" an Undurchschaubarkeit und Überangebot auseinanderfällt. Nebenbei, ich bin mir sicher, daß Nintendo irgendwann das Argument "Als wir zum ersten Mal die technische Überlegenheit des N64 betonten, gab's noch gar keine 32-Bit-Geräte" bringt, und im Vergleich mit den damaligen Systemen wäre die Behauptung nicht gelogen.



Anfragen wie "Wann kommt Spiel X für Konsole Y" kann ich in den Leserbriefen nicht beantworten. Entweder stand die gewünschte Information schon im News-Teil oder es ist über die Erscheiningstermine noch nichts bekannt (oder Erscheinen nicht geplant). Aufgrund der großen Nachfrage gibt's diesmal ein Nintendo-Special.

Ich bin ein Riesen-Nintendo-Fan und war über die recht eckige Grafik von Super Mario 64 ziemlich enttäuscht. Die getexturten Polygone von beispielsweise Toshinden S wirken weit weniger eckig. Ich glaube Nintendos Taktik, daß sich Spielspaß gegen Grafik durchsetzt. Was ich nicht glaube, ist, daß das N64 am 21.April herauskommt. Ich denke, daß sich Sony, Nintendo und Sega den Markt teilen werden. Doch dann wird das 3DO bald schon vom Markt erdrückt werden und der Jaguar ganz verschwinden.

Daniel Pflugbeil, Böblingen

Endlich. Darauf habe ich gewartet. Nintendo kommt ins Schwitzen. Nachdem ich die N64-Bilder zu Super Mario 64 gesehen hatte, mußte ich erst mal laut lachen. Das sollen die "Super-Grafiken" des N64 sein? Peinlich. Auch, wenn der Prozessor mit 99 MHz getaktet sein soll, bringt das keine "neue Dimension der Videospielewelt". Das kann jeder Saturn und jede Playstation. Vorsichtshalber werden erstmal die großen Spielenamen erneut verkauft: Pilotwings, Starfox, Mario (-Kart) und Kirby Bowl sind ja nur einige der Titel, die sich Ihre Sporen auf dem Super Nintendo schon

FORUM

Nach einem Kino-Hit lassen Videospiel-Umsetzungen ja bekanntlich nicht mehr lange auf sich warten. Manchmal ist sogar das Spiel schon vor dem Film fertig. Dabei geht's auch jedesmal ums große Geld. Immer wieder schieben Firmen enorme Summen hin und her, um einen berühmten Namen für ihre Videospiele verbraten zu dürfen. Die meisten solcher Linzenz-Produkte sind dann allerdings spielerisch eher Mittelmaß. Man hat des öfteren den Eindruck, daß die Lizenzgelder bei der Entwicklung der Spiele wieder eingespart wurden. Was uns interessiert: **Wieso kauft Ihr Spiele mit einem tollen Namen? Wo fängt da die Forderung nach Spielspaß an und wo hört der Fan in Euch auf?**

verdient haben. Es soll kein Spiel für das N64 entwickelt werden, das auf einer anderen Konsole machbar wäre? Das gilt dann ja wohl auch andersherum. Das stoppt dann die Entwicklung von Spielen für's N64, denn: Welcher Drittthersteller möchte nicht auf Anhieb viele Spiele verkaufen (und es wird sicher 'ne Weile dauern, bis so viele N64 verkauft wurden, wie Super Nintendos; die Red.)? Folglich werden für das N64 anfangs nicht allzu viele Spiele herauskommen.

Gerrit Hübbers, Mühlheim a.d. Ruhr

Fertiggemacht

Gespannt verfolgte ich den Bericht über die Shoshinkai-Messe. Nach einer Weile verschwand mein anfängliches Gefühlshoch und ich wurde stinksauer. Wie konntet Ihr Nintendo nur so fertigmachen? Zuerst dachte ich, daß Ihr vielleicht Recht haben könntet. Aber dann las ich zwei Konkurrenzzeitschriften und die hatten beide einen ganz anderen Eindruck vom N64, als ihr. Stimmt es denn nicht, daß das N64 den "32-Bittern" technisch überlegen ist? Es ist doch sogar fast sechsmal leistungfähiger, als die Playstation.

Michael Chongan, Bretten

Sicherlich stimmt es, daß das N64 leistungsfähiger ist, als die bis heute verfügbaren 32-Bit-Maschinen sind. Nur sahen die gezeigten Spiele auf der Messe nicht nach dem himmelweiten Unterschied aus, den Nintendo uns immer versprochen hat. Es gibt einem doch zu denken, wenn Nintendo eine Messe für die Weltpresse veranstaltet, nur zwei Spiele in spielbarer Form vorliegen und der Hersteller die ganze Welt über den wirklichen Entwicklungsstand auch weiterhin im unklaren läßt. Durch die ewige Verschiebung eines Marktstartes, gediegene Übertreibung in Hinblick auf die technische Leistungsfähigkeit und recht utopische Preisversprechen, hat Nintendo auf jeden Fall etwas von seiner Glaubwürdigkeit eingebüßt. Wenn andere Magazine Nintendo weiterhin jedes Wort glauben und sich betont positiv äußern, so ist das deren Entscheidung. Wir haben uns erst einmal zur Vorsicht entschieden. Solange wir kein Nintendo64 samt fertigem Spiel in Händen halten, werden wir die Konsole auch nicht hochjubeln.

SAT vs. PS

Ist die Playstation wirklich schon kurz vor dem Aus? Neulich habe ich in einer Sega-Zeitschrift gelesen, daß momentan in Japan beim Verkauf einer Playstation gleichzeitig fünf Saturns über den Ladentisch gehen. Außerdem stand da, daß Sega jetzt auch in Deutschland die Nase vorn hat. Sind das propagandistische Meldungen oder ist es die traurige Realität?

Markus Röder, Nümbrecht

Also, Deine Informationen entsprechen nicht ganz der Wahrheit (woher auch immer sie stammen). Es ist richtig, daß der Saturn in Japan vorneliegt (5:1 ist jedoch maßlos übertrieben). Weltweit wurden bisher 3 Millionen Saturns und 3,4 Millionen Playstations verkauft. Nicht zu vergessen: Der Saturn hatte auch zwei Monate mehr Zeit. In Europa führt die Playstation immer noch die Verkaufzahlen bei 32-Bit-Geräten an. Die beiden Geräte machen sich inzwischen global gesehen harte Konkurrenz und uns (und Euch) kann das eigentlich nur freuen. Denn nur der, der die beste Qualität zum günstigsten Preis bietet, kann gewinnen.

Forum 1/96

Ich habe mir eine Playstation gekauft und bin der glücklichste Mensch auf Erden. Die 600 bzw. mit sieben Spielen, Memory-Card, RGB-Kabel und zweiten Joypad inzwischen 1300 Mark ließen sich teils durch Taschengeld, teils durch Nebenverdienste wie Samstagsarbeit finanzieren. Ich finde nicht, daß die Playstation zu teuer ist, allerdings sollte Sony im Hinblick auf Nintendos N64 die Preise der CDs ein wenig drosseln. Wenn Ihr fragt, woher Jugendliche so viel Geld nehmen, könnt Ihr auch gleich fragen, woher das Geld für ein Mountainbike, einen Computer oder einen Fernseher kommt. Ich denke, wenn man so etwas haben will, findet sich immer ein Weg, das nötige Geld zusammenzukratzen.

Christian Schilling, Fronhausen

Ich sehe als einzige Chance für einen 12- bis 15-Jährigen, an eine Konsole für 600 Mark zu kommen, in Weihnachts- oder Geburtstagsgeschenken. Man könnte natürlich auch ein bis zwei Jahre sparen, aber wer hält das schon durch? Bei den 16-Bit-Geräten sah das anders aus. Mein Mega Drive habe ich mir selbst zusammengespart und als ich es hatte, war ich auch irgendwie superstolz darauf.

Frank Brauer, Potsdam

Ich bekomme 150 Schilling (ca. 21 Mark) pro Woche, Dieses Geld geht jedoch nicht nur für „Jux und Dollerei" drauf. Diverse Schulsachen, Kinokarten und anderes zahle ich mir davon selbst. So muß ich doch ein Weilchen sparen, bis wieder einmal ein gutes Spiel ins Haus kommt. Bei Grundgeräten ist das anders. Die Playstation konnte ich mir nur durch hart Erspartes und diverse Geld-Weihnachtsgeschenke leisten. Der Preis der neuen Konsolen ist sicherlich zu hoch, um sie mal zwischendurch vom Taschengeld zu bezahlen. Auch durch Sparen alleine kommt man sicher nicht so schnell an eine Next-Generation-Konsole heran. Ich glaube, daß die Hersteller eine andere Zielgruppe ansprechen wollen. Bis heute gibt es auf den neuen Konsolen ja anteilig weit weniger „Schnuckelspiele", als auf den 16-Bit-Geräten. Die Hersteller wollen vor allem ältere Spieler vom Kauf einer neuen Konsole überzeugen. Denn die bekommen das nötige Kleingeld für die bessere Hardware leichter zusammen, als jüngere Videospieler.

Roland Speiser, Wien

Als vierzehnjähriger Gymnasiast hat man neben der Schule (und den Mädchen) einfach nicht genug Zeit für einträgliche Nebenjobs. Bei begrenztem Taschengeldaufkommen bleibt da für die Anschaffung einer 32-Bit-Konsole eigentlich nur eine Alternative: Meine Eltern (genauer, mein Vater). Bei ersten Sondierungsgesprächen stellte sich bei meinem Dad ein gefährlicher Mangel an Verständniß heraus. Also: List und Tücke. Von meinem ersparten Taschengeld schenkte ich meinem Vater einen Game Boy samt Super Mario Land zum Geburtstag. Da mußte der natürlich erstmal durch. Mein Alter ist nicht doof und ungeschickt auch nicht. Darum hatte er das Spiel bald durch und ich hielt es für angebracht, ihn mal mit „echter" Materie zu füttern. Also lieh ich mir von einem Kumpel die Playstation samt wipEout. Mein Dad war sofort Feuer und Flamme und fragte dann auch noch, was sowas koste. Mit einem wehleidigen „mehr, als ich mir leisten kann" hab ich ihn dann über den Tisch gezogen. Kurzum: Bis Weihnachten war nicht mehr lange hin, und ich brachte die Konsole meines Freundes noch ein paarmal mit. So, und jetzt dürft Ihr raten, was unter unserem Baum lag. Genau, eine Playstation. Dieses Ergebnis war mir die Auslage für einen Game Boy schon wert – wenn mein Dad nur nicht immer bessere Zeiten bei wipEout hätte, als ich...

Stephan Flimm, Wuppertal

Um die Frage, wie man sich ein System für 600 Mark leisten kann, zu beantworten, sollte man als Videospieler zurückblicken. Damals, als es nur das NES und Master Sy-

stem gab, hat man es sich für wenig Geld gekauft. Dann aber, ein paar Jährchen später, gab es wieder zwei neue Konsolen (Super Nintendo & Mega Drive). Wer an seiner alten Konsole hing, der verkaufte vielleicht ein paar Spiele und kratzte die letzten Ersparnisse zusammen. Die 16-Bit-Konsolen waren von Anfang an wirklich nicht soo teuer. Wenn man jetzt eine neue Maschine haben will, muß man mit über 500 Mark rechnen. Es gibt die Alternative, den „alten Krempel" zu verscheuern (falls man nicht so sehr daran hängt). Will man aber seine heißgeliebte Spielesammlung behalten, hat man ein echtes Problem. In diesem Augenblick tretet Ihr als Videospielemagazin auf den Plan. Durch Euch weiß man schon Monate (oder sogar länger) vorher bescheid, wann was kommt. Man kann also in Ruhe sparen oder sich seelisch und moralisch auf den Verkauf seiner alten Bestände vorbereiten. Ich kaufe mir keine Playstation und keinen Saturn, sondern warte auf das N64. Bis es soweit ist, hab ich das Geld bestimmt zusammengespart. Obwohl die 32-Bit-Konsolen laut nach mir rufen und ich mir von meinen Rücklagen auch sofort eine leisten könnte, vergnüge ich mich noch ein Weilchen mit meinem Super Nintendo. **Adolf Sztuka, Bremen**

Seit der ersten Ausgabe lese ich jetzt schon Euer Magazin, habe aber noch nie einen Leserbrief geschrieben. Das soll sich jetzt ändern, da ich Euch und den anderen Lesern schildern möchte, wie ich in den Besitz einer Playstation gekommen bin. Auch mir stellte sich die Frage, woher ich 600 Mark kriegen sollte, um das Teil zu finanzieren. Nach einigem Überlegen entschloß ich mich, mein geliebtes Super Nintendo und meinen Game Boy samt Spielesammlungen zu verkaufen. Also schnappte ich mir eine Kleinanzeigenzeitung und Ihr glaubt gar nicht, wieviele Leute noch Super Nintendos und Game Boys suchen. Kurz darauf war ich um 700 Mark reicher und sorgte sofort für Ersatz in Form einer Playstation mit Spiel. Ich hätte mir natürlich auch das Geld zusammensparen können, aber das hätte erstens viel zu lange gedauert und zweitens hätte ich dann auf vieles verzichten müssen. Ich denke, für diejenigen, die 16-Bit-Konsolen besitzen, ist dies die beste Möglichkeit, an eine Next-Generation-Konsole zu kommen. **Sven Katzwinkel, Essen**

Ich bin jetzt 26 Jahre alt und möchte auch meinen Senf zum Thema "Geld und Konsolen" dazugeben. Ich habe mir schon früh angewöhnt, mir immer ein bißchen Geld zurückzulegen. Das Erscheinen der Playstation war für mich mal wieder ein Anlaß, mein Sparbuch zu plündern. Die 600 Mark waren aber eigentlich gar nicht mal das Schlimmste. Was das Loch in mein Budget reißt, sind die Spiele. Inzwischen habe ich um die tausend Mark für CDs ausgegeben, auf meinem Sparbuch herrscht chronische Ebbe. Ich bin froh, daß es Videospielmagazine gibt, die einem sagen, welche Spiele sich lohnen, ansonsten könnte ich mir zwar die Konsole leisten, aber nicht die Spiele (einige Fehlkäufe einberechnet). Ich möchte allen Anwärtern empfehlen, nicht nur mit dem Anschaffungspreis der Konsole zu rechnen, die dazugehörigen Spiele hauen auf die Dauer viel mehr rein. **Sebastian Held, Nürnberg**

Von Konsole auf PC

Ich bin von den jüngsten Entwicklungen bezüglich Umsetzungen von Konsole auf PC etwas beunruhigt. Gerade habe ich die Playstation bekommen, da höre ich schon wieder, daß wipEout und Destruction Derby auf den PC umgesetzt werden. Kurz danach erfuhr ich von der Umsetzung von Virtua Fighter Remix und Panzer Dragoon auf den PC (mit Beschleunigerkarte). Ich dachte mir, na gut, wenn Sega will, laß' sie doch. Doch heute sehe ich am Kiosk als Titelbild einer PC-Zeitschrift "Ridge Racer Jetzt auch auf PC". Auch andere Konsolenhits wie Megaman, Earthworm Jim, Pitfall, Rayman etc. finden ihren Weg auf (Pentium-) PCs. Bei den oben angesprochenen Jump'n'Runs ist das ja noch zu ertragen. Aber warum kommen Playstation- und Saturn-Hits auf PC? Das ist meines Erachtens eine ziemlich selbstzerstörerische Praktik, denn an einen PC kommt man als Jugendlicher doch viel leichter heran, da sich Eltern meist dem "Damit kann man doch auch lernen"-Argument beugen. **David Mayr, Linz**

Nun, der Hauptgrund für diese Entwicklung ist einerseits die noch recht "zurückhaltende" Verbreitung der neuen Konsolen (im Vergleich zu PCs) und andererseits die relativ leichte Umsetzbarkeit solcher Spiele aufgrund verwandter Programmiersprachen. Wenn sich die Kosten für eine Umsetzung in Grenzen halten und keine befriedigenden Verkaufszahlen der Software für ein einzelnes System zu erwarten sind, liegt der Gedanke nahe, ein Spiel auf ein anderes System (und sei es ein PC) umzusetzen. Ob Jugendliche so viel leichter an einen "spieletauglichen" PC (mind. Pentium 90 mit Beschleunigerkarte, Soundkarte etc.) herankommen, wage ich ja doch mal zu bezweifeln. Das Preisverhältnis liegt schließlich bei mindesten bei 1:5. Wenn ich mich als Elternteil für eine Ausgabe von 3000 Mark entscheiden müßte, würde ich mich sicherlich eingehend informieren, wofür ich denn so viel Geld ausgeben soll. Für jegliche Art von "Lernen" reicht ein gebrauchter 486er allemal aus. Ich glaube, hier wird die Naivität mancher Eltern schlicht überschätzt. Der PC ist keine ernsthafte Gefahr für den Konsolenmarkt – noch nicht.

Bestechung

Fällt es nicht ziemlich schwer, einem Sega- oder Sony-Spiel eine schlechte Wertung zu geben, wenn diese Hersteller wichtige Kunden sind und große Anzeigen schalten? Im Heft war auch noch ein Riesen Sony-Wettbewerb. Ich will Euch ja nichts unterstellen, aber solche Gedanken können schon mal aufkommen. **Christian Schilling, Fronhausen**

Auf sowas können wir keine Rücksicht nehmen. Es kommt schon mal vor, daß ein Hersteller sauer ist, weil ein Spiel verrissen wurde. Der Zuständige wird dann nach Möglichkeit von uns oder unseren wortgewandten Anzeigendamen am Telefon besänftig (tätschel-tätschel-tröst-erklär). Sollte das nicht fruchten, kann's auch mal vorkommen, daß der betreffende Hersteller eine Weile lang keine Anzeigen schaltet oder Testmuster schickt. Dann werden die Seiten eben anderweitig verbraten und das Spiel später getestet. Andererseits sind die Hersteller auch auf Werbung angewiesen und kaum einer möchte dabei auf ein so weit verbreitetes Medium (prahl) wie die VIDEO GAMES verzichten. Ich glaube, wir dürfen uns damit brüsten, in all den Jahren keine beeinflußten Tests vom Stapel gelassen zu haben. Wettbewerbe werden bei uns wie Anzeigen behandelt. Der Wert der Preise sollte dabei dem Preis einer gleichgroßen Anzeigenseite entsprechen (mit dem Vorteil, daß Ihr die "Kohle" kriegt und dem Nachteil, daß wir uns meist noch die Preisfragen aus den Fingern saugen müssen).



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München

REAL 3DO


Nicht immer habt Ihr die Möglichkeit, Kämpfen auszuweichen


Der Job als Drachenritter fordert viel Ausdauer und Geschick

Werners Leiden
Dragon Lore

Die edle Zunft der Drachenritter bekommt Nachwuchs. Und zwar in der Gestalt eines einfachen Bauernjungen, der an seinem 18. Geburtstag von seinem Stiefonkel einen geheimnisvollen Ring erhält. Dieser wurde Ihm im Säuglingsalter von seinem Vater, dem König Wallenrod vermacht, um später in dessen Fußstapfen treten zu können. Und nun ist es soweit. Werner von Wallenrod, der vermeintliche Bauernsohn, begibt sich auf eine Reise, in der er Rätsel lösen und sich im Kampf mit allerlei monströsem Gesindel bewähren muß. Sein Abenteuer wird zudem von 12 Kämpfern beobachtet, die am Ende des Spiels abstimmen, ob er in die noble Zunft der Drachenritter aufgenommen werden soll oder nicht. Mit Hilfe eines Drachenkursors klickt Ihr Euch dann in der Rolle Werners durch die gerenderte 3D-Landschaft durch. Dabei sprecht, kämpft und bewegt Ihr Euch in Echtzeit, versteht sich. Handlung und Kampfsequenzen laufen ineinander über, etwa so ähnlich wie bei *Ultima Underworld*. Zwar geibt es keine Erfahrungspunkte, doch durch bessere Waffen und Zaubersprüche steigt Eure Chance, die harte Prüfung doch noch heil zu überstehen. *tet*




Verwaltet Euer Inventar sehr sorgfältig, denn wenn neue Waffen hinzukommen, müssen sie erst aktiviert werden



gut

„Die Umsetzung des PC-Titels scheint mir bei Dragon Lore ziemlich gut gelungen zu sein. Die Bedienung ist einfach und die Dialoge tragen viel zur mittelalterlichen Stimmung bei. Auf drei CDs wurden neben den englischen und französischen auch die deutschen Soundsamples untergebracht, die jedoch an manchen Stellen ziemlich lächerlich klingen. Wahrscheinlich wurde bei der Synchronisation viel improvisiert. Aber trotzdem erfahrt Ihr im Verlauf des Spiels eine deutliche Steigerung des Adrenalinspiegels. Die Rätsel sind gut durchdacht und werden mit zunehmender Spieldauer auch schwieriger. Beginnt man anfangs mit simplen Aufgaben wie dem Ausführen einer Kuh, so stellen sich später komplexere Rätsel, wo man Gegenstände suchen und sie in Kombination auf bestimmte Stellen anwenden muß. Leider stören die relativ langen Nachladezeiten den Spielfluß etwas, doch wer sich einen gemütlichen Adventure-Abend gönnen möchte ist mit Dragon Lore wirklich gut bedient."


Als Teilzeit-Zwerg, muß Werner mitunter einen Skorpion erlegen

System: 3 DO
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: 3 CDs
Hersteller: Mindscape
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	78%
Musik:	56%
Soundeffekte:	61%

Spielspaß 70%

O.I.T.

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Saturn

Titel	Preis
Saturn ohne Spiel	589.90
Action Replay Pro	89.90
Alone In The Dark	109.90
Advanced Military Commander	144.90
Black Fire us	79.90
Clockwork Knight 2 dt /jap	69.90/49.90
Cyberia	79.90
Darius Gaiden jap	109.90
Daytona USA dt	99.90
Descent	89.90
Digital Pinball dt	89.90
Double Switch	79.90
F1 Live Information	99.90
FIFA Soccer 96	84.90
Galaxy Fight jap	99.90
Galactic Attack	79.90
Gex	89.90
Guardian Heroes	99.90
Gunbird jap	109.90
Hang On 95	89.90
In The Hunt jap	109.90
Jonny Bazooka Toone	79.90
King Of Spirits us	99.90
Myst	89.90
Mystaria	99.90
Mystery Mansion	109.90
NBA Jam T.E.	79.90
NHL All Star Hockey dt/us	89.90/69.90
Panzer Dragoon dt	109.90
Panzer General	89.90
Parodius Deluxe dt	89.90
Primal Rage	84.90
Rayman	79.90
Revolution X	79.90
Robotica dt	89.90
Romance IV us	119.90
Sega Rally dt	89.90
Shanghai	69.90
Shellshock	99.90
Shinobi dt	89.90
Sim City 2000	89.90
Solar Eclipse	89.90
Street Fighter Zero us	99.90
Hang On GP 95	89.90
Theme Park dt	89.90
Thunderhawk 2	89.90
Toshinden Remix	99.90
Virtua Cop inkl. Gun	139.90
Virtua Fighter 2	89.90
Virtua Racing	79.90
WWF Wrestlemania	79.90
Wing Arms	99.90
Wing Commander III	89.90
Worms	89.90
X-Men	99.90
Joypad	39.90
Virtua Stick	89.90
Lenkrad	109.90
Memory Card 8MB	99.90
RGB-Kabel	29.90
Konverter für Importspiele	49.90
Sechs-Button-Pad	49.90

PlayStation

Titel	Preis
PlayStation	569.90
Diverse japanische Spiele	ab 59.90
Alone In The Dark	99.90
Assault Rigs	89.90
Darkstalkers jap	139.90
Destruction Derby dt	99.90
DiscWorld dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA Soccer 96	89.90
Goal Storm	89.90
Jumping Flash dt	59.90
Kileak The Blood 2 jap	139.90
Loaded	89.90
Lone Soldier	89.90
NBA In The Zone us	99.90
NBA Jam T.E. dt	89.90
NHL Face Off us	99.90
Novastorm	89.90
Krazy Ivan	89.90
Panzer General	89.90
Parodius	89.90
PGA Tour 96	89.90
Philosoma	89.90
Primal Rage	89.90
Revolution X	89.90
Ridge Racer dt	89.90
Ridge Racer Revolution jap	139.90
Tekken dt	99.90
Thunderhawk 2	99.90
Theme Park	79.90
Toshinden 2 jap	139.90
Total Eclipse dt	89.90
Twisted Metal	99.90
Raiden Project dt/jap	89.90/79.90
Rayman dt	89.90
Shellshock dt	99.90
Shockwave Assault us	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Street Fighter Zero jap	139.90
Striker 96	89.90
X-Com	89.90
Memory Card	49.00
Viewpoint	89.90
Warhawk dt/us	89.90/69.90
wipEout	94.90
Wing Commander III	89.90
Worms	89.90
WWF Wrestlemania	89.90
Joypad	54.00
Namco neGcon Joypad	69.90
Joyboard	119.90

3DO

Titel	Preis
Panasonic FZ-10 PAL + 3 Spiele	549.90
Flightstick Pro	149.90
Alone In The Dark 2	109.90
Captain Quazar	99.90
Chopper Assault	99.90
D	109.90
Death Keep	99.90
Dragons Lore	99.90
Dual Adapter für 2 SNES-Pads	49.90
Foes Of Ali	99.90
Gex	89.90
Killing Time	99.90
Need For Speed	89.90
PGA Tour '96	89.90
Phoenix 3	99.90
Po'ed	99.90
Primal Rage	99.90
Return Fire 2	59.90
Road Rash	89.90
Scramble Cobra	99.90
Shockwave 2	99.90
Slam'n'Jam '95	99.90
Space Hulk	94.90
Star Fighter	89.90
Syndicate	39.90
Wing Commander III	94.90

Jaguar

Titel	Preis
Jaguar + Cybermorph	279.00
Jaguar CD-ROM + 3 Spiele	289.90
Jaguar CD-Spiele	ab 99.90
Diverse Jag-Spiele	ab 59.90
Atari Karts	99.90
Alien Vs. Predator	99.90
Fever Pitch Soccer	99.90
I-War	99.90
Iron Soldier	79.90
Iron Soldier 2 CD	99.90
Memory Tracks	69.90
Missle Command	99.90
Ruiner Pinball	99.90
Power Drive Rally	99.90
Super Burn Out	99.90
Super Cross	99.90
Ultra Vortex	99.90
Rayman	99.90

Super Nintendo

Titel	Preis
Action Replay Pro Mark 3	89.90
International Superstar Soccer 2	119.90
Super Bomberman 3 dt	109.90
Boogerman dt	99.90
Civilisation	129.90
Dirt Trax FX	109.90
Donkey Kong Country 2 dt/us	119.90/79.90
Earthworm Jim 2	99.90
FIFA Soccer 96	99.90
Final Fight 3	119.90
Pinocchio	109.90
Front Mission 2 jap	149.90
NHL 96	99.90
NBA Live 96	99.90
Madden 96	99.90
Mario Picross	129.90
Micro Machines 2	89.90
PGA Tour Golf 96	109.90
Primal Rage dt	109.90
PTO 2 us	129.90
Asterix & Obelix dt	119.90
Theme Park	109.90
WWF Wrestlemania dt	109.90
Yoshi's Island dt	109.90

SNES Rollenspiele

Titel	Preis
Robotrek	89.90
Big Sky Trooper us	99.90
Brainlord	89.90
Breath Of Fire 2 Hint Book	49.90
Breath Of Fire 2	129.90
Lord Of Darkness	89.90
Dragon View	89.90
Earthbound	129.90
Eye Of The Beholder	89.90
Final Fantasy II us	129.90
Final Fantasy III us	139.90
Final Fantasy III Hint Book	49.90
Secret Of The Stars	119.90
King Arthur	99.90
Lufia	89.90
Romance VI us	129.90
7th Saga 2	129.90
Secret Of Evermore us/dt	89.90/109.90
Super Mario RPG	169.90
Chrono Trigger us	129.90
Chrono Trigger Hint Book	49.90
Illusion Of Time dt	109.90

Mega Drive

Titel	Preis
Action Replay Pro 2	89.90
Sechs-Button-Pad	29.90
Arena	79.90
Comix Zone dt	69.90
Dune 2	119.90
Earthworm Jim 2	89.90
FIFA Soccer 95	57.90
FIFA Soccer 96	89.90
Light Crusader dt. Texte	114.90
Micro Machines '96	89.90
NBA Live 96	89.90
NHL 96 dt	89.90
NHL All-Stars us	99.90
Madden NFL 95/96	57.90/89.90
PGA Tour 96	89.90
Phantasy Star IV dt	109.90
Pete Sampras '96	99.90
Psycho Pinball	89.90
Shadowrun	89.90
Story Of Thor	109.90
Super Skidmarks	89.90
Theme Park	94.90
Toy Story	109.90
Vectorman dt	79.90
Wayne Gretzky Hockey	79.90
Worms	89.90

Mega CD

Titel	Preis
Grundgerät dt + Thunderhawk	209.90
Backup RAM	79.90
CDX Pro	59.90
Earthworm Jim dt	79.90
Eternal Champions dt	89.90
Fatal Fury Special dt	79.90
Lunar Eternal Blue	99.90
Lunar Hint Book	44.90
Samurai Shodown dt	79.90
Snatcher dt	79.90
Shining Force dt	79.90
Road Rash	89.90
Theme Park	89.90
Thunderhawk	49.90
Tomcat Alley	49.90

32X

Titel	Preis
32X Grundgerät dt	179.90
Chaotix dt	99.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	79.90
FIFA Soccer 96	89.90
Metal Head	109.90
Motocross Championship	79.90
Primal Rage	94.90
Pinocchio dt	109.90
NBA Jam dt	39.90
Kolibri	94.90
Stellar Assault	99.90
T-Mek	99.90
Virtua Fighter dt	99.90
WWF Raw	39.90
Motherbase	99.90

Neo Geo CD

Titel	Preis
Mr. Do	129.90
Pulstar	99.90
Samurai Shodown 3	109.90

Zeitschriften

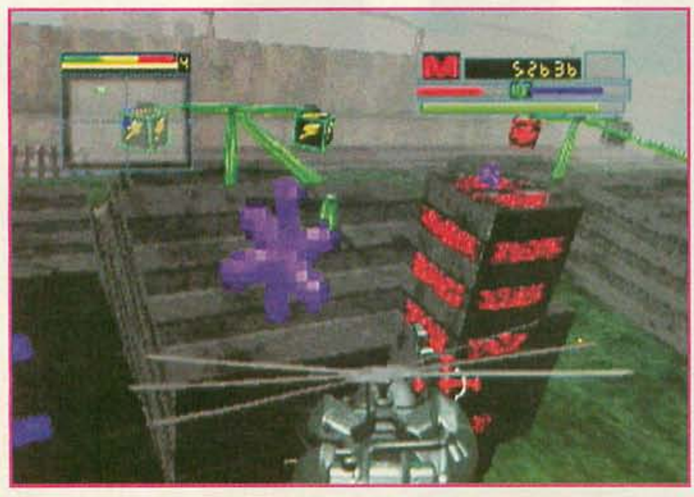
Titel	Preis
Super Famicom Fan jap	25.00
Saturn Fan jap	25.00
PSX Fan jap	25.00
Edge	17.00
Game Fan	17.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
Ladenpreise können variieren!
Händler sind willkommen!
Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 616485 oder 613758



Alptraumstadt der Zukunft: Gegnerische Stellungen lauern überall

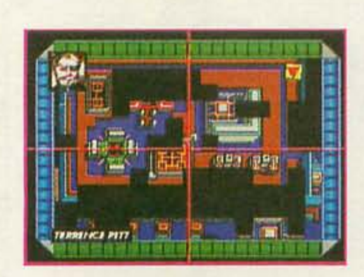


Lebenswichtige Extras sind an jeder Ecke zu finden

Cyberpolice

Bladeforce

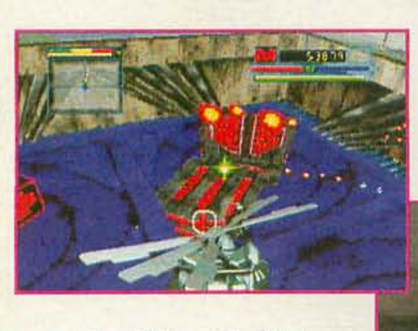
Im Jahre 2110 steigt die Verbrechensrate in unermeßlichem Ausmaß an. Von hier an greift die staatliche Spezialeinheit *Bladeforce* ein. Ihr gehört zu den wenigen Kadetten, die Anfang des nächsten Jahrhunderts in diese ruhmreiche Polizeiakademie aufgenommen werden. Als Musterschüler von Dr. Franz Grubert erhaltet Ihr die ehrenvolle Aufgabe, einen Prototypen in Form eines hochtechnisierten Helipak-Anzugs im Kampf gegen das organisierte Verbrechen zu testen. Wagemutig durchquert Ihr komplexe 3D-Städte und greift ganze Militärkomplexe an, die mit Radarstationen, Generatoren und Raketenabschußsystemen aufwarten. Ziel ist natürlich die Eliminierung sämtlicher feindlicher Gangster-Einheiten. Reichlich Zusatzwaffen wie stärkere Laserkanonen, Lenkraketen und Smartbombs sorgen für die notwendige Ausgeglichenheit. Unser Hubi-Hero ist nicht auf seine Füße angewiesen, sondern düst völlig frei durch die Gegend, was einiges an Koordinationsfähigkeiten von Euch voraussetzt. Unterwegs findet Ihr zahlreiche Extras und Spezialmunition, die Euch im Kampf gegen das Verbrechersyndikat unterstützten. Insgesamt gibt es sieben 3D-Umgebungen in denen 28 Missionen untergebracht sind. *ws*







Oben: Ohne die Übersichtskarte wärt Ihr in den breitflächigen 3D-Landschaften schnell verloren





„Bladeforce ist ein typischer Fall von "Wir haben eine geile Grafikroutine geschrieben, aber leider keine tolle Spielidee". Auf den ersten Blick sieht Bladeforce interessant aus und besitzt sogar einen gewissen primitiven Charme, ist aber auf die Dauer viel zu eintönig. Man kämpft gegen nichts anderes als eine handvoll von Gegnerobjekten, die immer nach dem gleichen Schema angreifen. Außerdem läßt mich die Level-Logik und deren Puzzles an der Fähigkeit der Entwickler zweifeln. Technisch kann nicht viel ausgesetzt werden: Der Helimann läßt sich wunderbar leicht steuern (der Flightstick wird ebenfalls unterstützt), die 3D-Grafik sprüht zwar nicht vor Detailreichtum, ist aber mit 24 fps ausreichend schnell und sorgt für ein anständiges Fluggefühl. Auch sind die sieben verschiedenen Texture-Welten nicht gerade üppig und besonders abwechslungsreich. Wer ein nettes Shooting-Abenteuer sucht, kann ja mal reinschauen."

Volltreffer: Ein Geschützturm läßt sich in seine Bestandteile auf

System: 3 DO
Spieletyp: Action-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: 3DO-Studio
Testversion: 3DO
Spieler: 1
Features: Save-Funktion, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	68%
Musik:	59%
Soundeffekte:	61%

Spielspaß 59%

Spaceman

Phönix 3

Aliens sind ein echtes Problem. Dauernd machen sie Ärger. Diesmal sind sie über die friedliche Welt Galearth hergefallen und haben sie von der interstellaren Versorgung abgeschnitten. Ihr, der Held Derek Freeman (Gattung: "zu doof, um Angst zu haben, aber gut gebaut"), steigt also in die vergessenen Katakomben hinab und sucht die Waffen, die Eure Welt schon lange nicht mehr benutzt hat. Das Ganze spielt sich als Action-Jump'n'Run in Seitenansicht ab. Eure Feinde sind durchweg gerendert und hinterlassen nach ihrem Ableben eine Menge unappetitlicher Eingeweide. Habt Ihr das Raumschiff gefunden, fliegt Ihr auch einige Space-Missionen, in denen Ihr feindliche Schiffe und Kampfsonden abballert. *js*





Ob Raumgefecht oder Action im Untergrund – Phoenix 3 ist ein netter Versuch, nicht mehr



„Also, viel Gutes gibt es von Fönix Dry nicht zu erzählen. Die Jump'n'Run-Sequenzen enttäuschen schon von Anfang an (altbackene Plattformszenarien), die Feinde sind teils unfair (weil versteckt) plaziert und die Steuerung läßt keine Feinmotorik zu. Man sollte die Grafiker bei Gray Matter mal darauf hinweisen, daß eine Landschaft in Parallelperspektive nicht zu Render-Figuren paßt. Die Raumflugszenen sehen da noch am besten aus, auch wenn sie spielerisch nicht gerade gehaltvoll sind. Die Zwischenfilmchen nerven durch kleinen Bildausschnitt und schlechte Qualität mehr, als sie von der dünnen Story rüberbringen. Ihr könnt 'ne Weile an Phoenix 3 herumknabbern und auf was Tolles hoffen, vom Hocker hauen wird's Euch nicht."

System: 3 DO
Spieletyp: Geschicklichkeits-Actionspiel
Megabit: CD
Hersteller: Gray Matter
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12



Grafik:	62%
Musik:	57%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 67%

ATARI JAGUAR



...nicht so toll wie Mario Kart, aber zu zweit doch reichlich witzig...



Fahrt Ihr zu zweit, könnt Ihr nicht das selbe Fahrzeug wählen

Dreist geklont
Atari Karts

Mit dem mutmaßlichen Streben, 16-Bit-Spiele verbessert auf den Jaguar umzusetzen, kommt in diesen Tagen ein neues Rennspiel für den Jaguar auf den Markt. *Atari Karts* ist ein Remake von Nintendos *Super Mario Kart*, und zwar derart ähnlich, daß ich an Ataris Stelle Angst vor einer Plagiats-Klage hätte. Es handelt sich ebenfalls um ein 3D-Rennspiel mit geschlossenen Kursen, Go-Kart-ähnlichen Fahrzeugen und Cup-System. Was bei Nintendo die Hubraumklassen waren, sind bei Atari eben Schwierigkeitsgrade. Auch in *Atari Karts* müßt Ihr erst alle Cups gewinnen, bevor Ihr einen höheren Schwierigkeitsgrad anwählen könnt. Die Unterschiede zu Nintendos Klassiker gestalten sich wie folgt: Die Strecken können hügelig angewählt werden (aha, das ist also der Unterschied zwischen 16 und 64 Bit), es sind nur sieben Karts auf der Strecke, und nach dem letzten Cup eines Schwierigkeitsgrades fahrt Ihr ein "Miracle Race". Dazu fallen "Schalenschießen" (wie auch einige andere Extras) und damit auch der Battle-Mode weg. Was bleibt, ist ein Speed-Extra, ein Slow-Down, Geländereifen, ein Lenkungsumdreher und ein Anti-Rutsch-Extra. Fahrt Ihr zu zweit, ist der Bildschirm (wie könnte es auch anders sein?) horizontal geteilt. Allerdings werden auch im Duett immer nur Cups gefahren, einen speziellen Head-to-Head-Modus gibt's nicht. Gewonnene Cups werden automatisch im Modulspeicher untergebracht, deshalb gibt's auch immer nur einen Spielstand. Die musikalische Untermalung besteht aus spacigem Synthi-Sound (nix Flottes). js



gut

Auch wenn das Fahrgefühl der Atari Karts bei weitem nicht so gut ist, wie das der Mario Karts – bei Nintendos Klassiker ist so viel Gutes geklaut worden, daß auch die Atari-Rennerei echt Spaß macht. Dazu kommt, daß das Angebot an tauglichen Rennspielen für den Jaguar ja nach wie vor recht dünn ist. Irgendwie werd' ich das Gefühl nicht los, daß Atari inzwischen jeden Anspruch auf "64Bit" fallengelassen hat und versucht, mit 16-Bit-Umsetzungen den Jaguar zu retten. Aber zurück zu den Karts: Was echt nervt ist, daß Ihr an Hindernissen meist völlig klebenbleibt – ohne Rückwärtsgang ist dann absolut kein Weiterkommen. Daß das restliche Feld in der Zeit an Euch vorbeizieht, könnt Ihr Euch ja vorstellen. Es erfordert schon einiges an Übung, bis Ihr endlich raushabt, wie nah Ihr an einem Hindernis vorbeikurven könnt, ohne hängenzubleiben. Warum Atari aber nicht noch mehr Ideen bei Nintendo abgekuckt hat, ist mir ein Rätsel (wenn schon, denn schon).

System: Jaguar
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: 16
Hersteller: Atari
Testversion: Atari
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	71%
Musik:	46%
Soundeffekte:	48%

Spielspaß 72%



Jeder will auf das Treppchen; die Cups werden gespeichert



Auch im Solo-Modus läßt das Handling zu wünschen übrig

Du willst



Prima! Und hier sind die drei Top-Level zu Deinem eigenen Abo.

Level 1: ...Geld sparen!

mit dieser Karte!

Du nimmst die Sache **selbst** in die Hand. Mit Deinem persönlichen Abo sparst Du über **8 Mark** - und den Weg zum Kiosk. Übrigens: Es gibt da auch noch das Halbjahres-Abo!

Level 2: ...Superstark!

mit dieser Karte!

Du hast einen **Sponsor** gefunden! Du bekommst regelmäßig VIDEO GAMES direkt nach Hause, und Dein Sponsor sorgt für das Finanzielle. **Glückwunsch!**

Level 3: ...es lohnt sich!

mit dieser Karte!

Du läßt Dich als neuer VIDEO GAMES Leser **werben!** Und Dein Partner kassiert dafür ein Super Nintendo Spiel: **Earthworm Jim 2,** die Fortsetzung der wahnwitzigen Abenteuer des berühmtesten Wurms der Galaxis. Mit alten Bekannten und vielen brandneuen Level. Na dann **viel Spaß!**



Du hast 3 Top Level

SONY PLAYSTATION



Der Automapper zeigt Euch den Level mit Geheimgängen

Mit der Smart Gun erledigt Ihr auch ganze Alien-Rudel

Kill me

Alien Trilogy

Die gnadenlose Killermaschine, die der Schweizer H.R. Giger vor siebzehn Jahren für Ridley Scotts Meisterwerk *Alien* schuf, gehört sicher zu den furchterregensten Gegnern, mit denen es Schauspieler jemals zu tun hatten. Lautlos schlich die schwarze Gefahr durch die Nostromo auf der Jagd nach Futter (auch Besatzung genannt), sein Blut zersetzte härtesten Stahl. 1986, sieben Jahre nach dem oskargekrönten Original, schickte James Cameron in *Aliens* die einzige Überlebende auf einen von Aliens verseuchten Planeten. Als Lieutenant Ripley kämpfte Sigourney Weaver zusammen mit einem Trupp Marines diesmal sogar gegen eine Horde Aliens, die selbst ihre Königin mitbrachten. Auch diesmal bleibt Ripley als einzige am Leben und landet auf ihrer Flucht prompt in *Alien 3*, der 1992 in die Kinos kam. Ihr Raumschiff stürzt auf einen Gefängnisplaneten, und wie das Schicksal so spielt, hatte sich in ihrem Gefährt einer der lästigen Aliens versteckt, der jetzt den Knast unsicher macht. Obwohl Ripley am Ende des dritten Teils starb, plant man angeblich gegenwärtig eine weitere Fortsetzung, bei der auch Sigourney Weaver wieder mitspielen soll.



Bekanntlich leben in Hollywood Tote immer etwas länger. Aus jedem der drei Alien-Filme hätte man locker ein exzellentes 3D-Spiel machen können, doch Acclaim ließ sich nicht lumpen, sicherte sich die Rechte für alle drei Teile und versponn sie zu einem spannungsgeladenen Actiongame. Interessanterweise beginnt die Handlung auf LV426, also dem Planeten aus *Aliens*. Im brillianten Vorspann seht Ihr, wie die Marines in der Kolonie landen und von Aliens angegriffen werden. Im Spiel seid Ihr allerdings auf Euch selbst gestellt, die Marines wurden wohl schon zu Alien-Burgern verarbeitet. Zunächst wählt Ihr Euren Schwierigkeitsgrad, gebt schon erworbene, zwanzigstellige Paßwörter ein, oder ladet Euren Spielstand einfach von der Memory Card. Vor jedem Level gibt´s ein kurzes Missionbriefing, meistens geht es darum, möglichst viele Aliens zu vernichten, irgendwelche Gegenstände aufzusammeln und natürlich den Ausgang zu finden. Falls ihr die gestellte Aufgabe allerdings nicht wenigstens bis zu einem bestimmten Prozentsatz erfüllt, verwehrt Euch der Computer den Zugang zum nächsten Spielabschnitt. In der ersten Stage verteidigt Ihr Euch zunächst nur mit einer mickrigen Pistole, wer sich etwas umschaut findet jedoch schnell eine Schrotflinte. Wenigsten den Bewegungsmelder am rechten unteren Bildschirmrand muß man nicht lange suchen, obwohl man sich nicht zu sehr auf ihn verlassen, denn wie der Name schon sagt, er meldet lediglich Objekte, die sich bewegen. Einige Aliens verhalten sich absolut ruhig, bis man direkt in sie hineinläuft. In späteren Spielabschnitten sammelt Ihr dann auch noch einen Flammenwerfer, ein Plasmagewehr und als wirksamste Waffe die Smart Gun. Durchschlagenden Erfolg versprechen Handgranaten und Miniraketen, mit denen Ihr Euch auch den Zugang zu Geheimräumen freisprengt. In dunklen Gassen helfen Taschenlampe und Infrarotbrille, der Automapper liefert Euch einen Überblick über den gesamten Level. Wer in späteren Stages überleben will, kommt ohne schützende Kleidung nicht aus, die Euch eine gewisse Zeit vor Verletzungen und



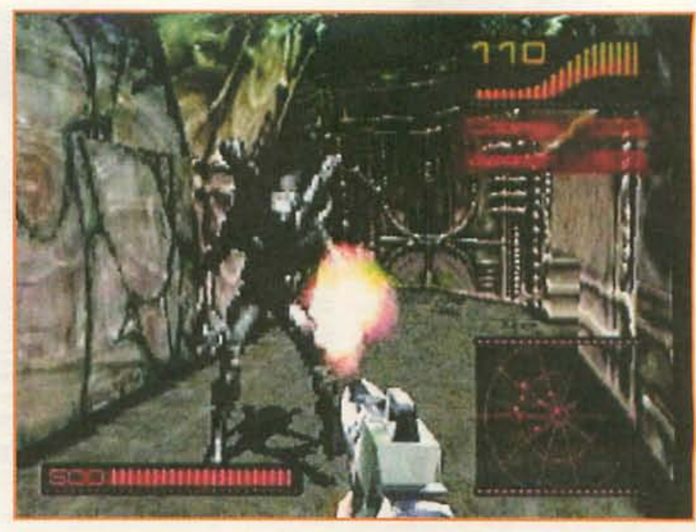
Oben rechts im Bildschirm seht ihr Euren Vorrat an Lebensenergie

Jedes Szenario bietet grafisch viel Abwechslung





Die Alien-Dogs sind ziemlich langsam und leicht auszuschalten



Der Flammenwerfer ist gegen Facehugger am wirkungsvollsten

SONY PLAYSTATION

Energieabzug bewahrt. Nach jedem dritten oder vierten Spielabschnitt folgt eine kurze Bonusstage, in der Ihr Euch innerhalb eines Zeitlimits mit Munition und anderen Extras versorgt, ohne von Außerirdischen belästigt zu werden. Als Endgegner erwartet Euch in jeder der drei Welten eine Alienqueen, die Ihr mit genügend Granaten aber leicht aus den Latschen kippt. *rz*

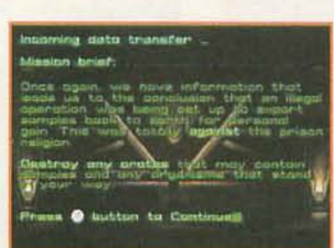


„Das wichtigste an 3D-Actionspielen ist immer noch die Stimmung, die durch Soundeffekte und intelligentes Spieldesign aufgebaut wird. Wer sich schon mal an Kileak the Blood versucht hat, weiß, daß gute Grafik allein nicht ausreicht, beim Spieler nervenzerfetzende Hochspannung zu erzeugen. Wie man jemanden allein durch Soundeffekte an den Rand des Herzinfarktes zwingt, zeigte uns Atari bei Alien vs. Predator, einem der wenigen gelungenen Jaguar-Spiele. Dumpfes mechanisches Stampfen, unterbrochen durch plötzliches Zischen oder Kreischen aus verschiedenen Richtungen, sorgten für eine unglaubliche Stimmung, die den Spieler sogar nervös machte, wenn kein Gegner weit und breit war. Den Soundeffekten bei Alien Trilogy fehlt dieses beklemmende Flair leider etwas, lediglich der Bewegungsgmelder ist immer für einen kurzen Herzstillstand gut, wenn er plötzlich einen Alien direkt vor Deiner Nase anzeigt. Als Ausgleich dafür überzeugt das Spieldesign auch die größten Kritiker. Grafisch bietet Acclaim Trilogy alles, was die Playstation drauf hat. Halbdurchsichtige Membrane und Fensterscheiben, wunderschöne Lichteffekte, absolut fließendes Scrolling und sehr detaillierte, stimmungsvolle und abwechslungsreiche Texturen begeisterten die gesamte Redaktion. Lediglich die Auflösung gab Anlaß zur Kritik, viele Objekte werden doch sehr pixelig, wenn man sie aus der Nähe betrachtet. Die ca. 30 Level (wenn man die Bonusstages mitrechnet) wurden mit viel Liebe zum Detail gezeichnet, und im Gegensatz zu vielen anderen 3D-Games haben sich die Entwickler nicht auf ein langweiliges rechteckiges Levellayout beschränkt. Obwohl natürlich auch bei Alien Trilogy die Action im Vordergrund steht, gibt es vor allem in zweiten Spielabschnitt auch einige knifflige Rätsel zu lösen, die meist mit versteckten Schaltern und Geheimräumen zu tun haben. Auch auf der einfachsten Spielstufe wird Euch Acclaims 3D-Hit einige Zeit beschäftigen, da verschiedene Stellen wirklich extrem schwer zu meistern sind. Für Deutschland wurde von Probe eine spezielle Version entwickelt, in der nur Aliens als Gegner vorkommen (Jugendschutz). Ab April soll AlienTrilogy bei uns erhältlich sein, wer eine Playstation hat, kommt an diesem Spiel nicht vorbei."


Wenn die Anzeigen rot aufleuchten, hat Euch der Alien eine verpaßt. Solange die Rüstung noch hält, wird Euch aber keine Energie abgezogen.






Incoming data transfer ...
Mission brief:
Once again, we have information that leads us to the conclusion that an illegal operation was being set up to export samples back to earth for personal gain. This was totally against the prison religion.
Destroy any crates that may contain samples and any organisms that stand in your way.
Press ● button to Continue

Ganz oben: Einige dieser Schalter lassen sich nur mit einer Batterie umlegen.

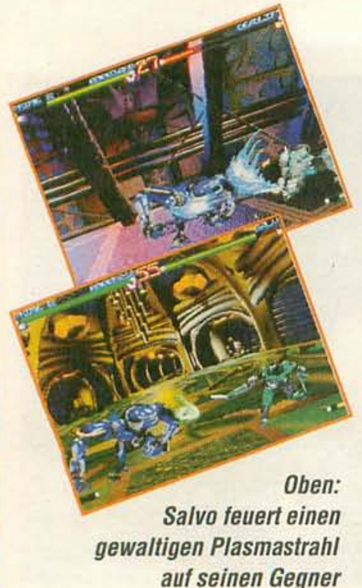
Unten: Vor jedem Level erhaltet Ihr das Mission Briefing

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Action
Megabit: CD
Hersteller: Probe Software
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Speicheroption, Surround-Sound
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	84%
Musik:	69%
Soundeffekte:	72%



Spielspaß 87%



Oben: Salvo feuert einen gewaltigen Plasmastrahl auf seinen Gegner

Das kann sich sehen lassen: Ein astreiner 25-Hit-Combo

Die Auferstehung

Rise 2: Resurrection

Fast in jedem seriösen Fachmagazin heimste der erste *Rise of the Robots*-Teil vernichtende Wertungen ein. Ganze zwei Jahre lang hatte damals die englische Entwicklerfirma Mirage an ihrem Cyborg-Beat'em-Up gearbeitet, ohne sich großartige Gedanken über das allmächtige Zauberwort: "Gameplay" zu machen. Trotz aller Zerstörungskritik wurde das Spiel in England ein richtiger Verkaufsschlager. Hier sieht man mal wieder, was gutes Marketing alles vollbringen kann. Eine ausgeklügelte Werbekampagne zur rechten Zeit und ein Produkt, egal wie schlecht es ist, verkauft sich trotzdem gut. Allerdings dürfte jeder *Rise of the Robots*-Käufer recht schnell bemerkt haben, was für ein Schrottspiel er sich zugelegt hat und beim nächsten Softwarekauf etwas vorsichtiger sein. Nachdem sich die erzürnten Wogen etwas geglättet haben, hat Mirage alle Kritikpunkte peinlich genau studiert und machte sich gleich an die bereits geplante Fortsetzung heran. Und man möchte es kaum glauben, nur acht Monate später halten wir bereits das fertige Endresultat von *Rise 2: Resurrection* in unseren Händen. Genug der leidlichen Vergangenheitsgeschichte, wenden wir uns der vielversprechenden Gegenwart zu. Im Solomodus tretet Ihr diesmal gegen 18 (!) verschiedene Robotertypen an, die teils frisch aus dem 3D-Studio (eine teure High-End-Grafiksoftware) entsprungen sind. Zunächst könnt Ihr via Joypad das farbliche Outfit Eurer Kampfmaschine bestimmen. Jeder der Blechkameraden hat im harten Duell seine Vor- und Nachteile. Der Loader-Typus haut zum Beispiel ordentlich drauf, bewegt sich aber mit der Eleganz einer rostenden Mülltonne. An die 30 Moves haben alle Cyborgs diesmal in petto. Zum Vergleich, beim ersten Teil waren's noch klägliche sieben. Auch an ein hochzählendes Combo-Move-System haben die Entwickler diesmal gedacht, und einige "Iron-Mens" tragen sogar Waffen mit sich herum. Thunder zum Beispiel geht mit kreischender Kettensäge auf seine Gegner los, währenddessen Krator lieber seine Missile-Kanonen sprechen läßt. Am oberen Bildschirmrand gibt's wieder für jeden Kämpfer eine Energieleiste, die bei jedem eingesteckten Treffer schwindet. Pfeift der Kontrahent in der zweiten Runde aus dem letzten Ventil, darf ein "Execution"-Move ausgeführt werden (woher diese Idee wohl nur stammt?), der bei richtiger Ausführung den Feind in seine Einzelteile zerlegt. Wer keine

Rehts: Bei jedem härteren Treffer sprühen die Metallfunken
Unten: Wo Insame hinhaut sind Blechschäden garantiert





Roboauflauf: Alle 18 Cyberrecken auf einen Blick





Irgendwie kommt mir diese Szene bekannt vor: Der ruhmreiche Sieger darf am Ende der zweiten Runde einen "Execution"-Move ausführen



Gewonnen: Surpressor in der glorreichen Siegerpose





Oben: Vandale macht mit Kettensägeneinsatz seinem Namen alle Ehre

Links: Potzblitz kann man hier nur sagen

SONY PLAYSTATION

Lust mehr hat, sich mit dem Computer zu duellieren, kann sich natürlich auch mit einem Kumpel ein zünftiges Match liefern. Fliegt ein Spieler dann vorzeitig aus dem Ring, prügelt sich der verbleibende Roboterheld weiter mit den restlichen Rechnerrüpeln herum. *ws*



geht so

„Eigentlich hatte ich die Nase gestrichen voll von Mirages erstem Prügelmachwerk. Als vor einem knappen Jahr die Nachricht eintraf, daß ein Nachfolger in Arbeit ist, lief mir ein kalter Angstschauer über den Rükken. Doch die Entwickler haben sich alle Beanstandungen wirklich zu Herzen genommen und zeigen, daß mit etwas Sorgfalt und Bedacht einiges mehr aus dem hochtechnisierten Beat'em-Up-Thema herausgeholt werden kann. An der schön anzusehenden Render-Grafik hat's ja bekanntlich nicht gehapert, doch auch in diesem Punkt hat Rise 2 beachtlich zugelegt. Endlich kann man sich seinen Lieblingsdruiden ohne Vorgaben selbst auswählen. Aber das wichtigste in diesem Genre ist die Spielbarkeit, und das Salz in der Suppe, eine ausgefeilte Special-Move-Palette. Beides ist in zufriedenstellendem Maße vorhanden, wenngleich die Animation der Spielfiguren hätte besser ausfallen können. Das gleiche gilt für die Hintergrundgestaltung, deren künstlerische Qualtiät von gut bis eintönig schwankt (bewegte Objekte sucht man vergebens). Auch technisch kann sich Rise 2 sehen lassen: Riesensprites, die ohne großes Zuckeln über den Bildschirm fegen und grafisch teils ordentliche Background-Szenarien runden das zweite Machwerk gelungen ab. Anderseits vermisse ich auch bei der Fortsetzung erfrischende Spielideen oder spitzfindige Gags. Zudem sind die Ladezeiten ebenfalls nicht zufriedenstellend und nagen bei längeren Spielesessions am Nervenkostüm. Ebenso musikalisch und Soundtechnisch haben sich die Mirage-Entwickler nicht gerade übernommen: Die nicht sehr zahlreichen Musikstücke gehören sicher nicht zum kompositorischen Nonplusultra und fangen auf Dauer gar an zu nerven. Freunde aller 3D-Keilereien werden von Rise 2: Resurrection kaum Notiz nehmen, aber aufgeschlossene Street Fighter-Veteranen können durchaus ihren Spaß haben. Obwohl ich persönlich jedem Capcom und SNK-Beat'em-Up klar den Vorzug gebe.“



Hier ein weiteres Beispiel für schwache Hintergrundgestaltung

System: Playstation
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Mirage
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	78%
Musik:	71%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß 65%



Kurze Render-Intros stellen die Charaktere vor



Ansonsten gibt's nur einen Lade-Screen zu sehen



Die 3D-Umgebungen lassen keine Wünsche offen



Nach ein paar Lasertreffern zerplatzt die Blechbüchse

Völlig schwerelos

Descent

VIDEO GAMES CLASSIC

Nach dem großen PC-Erfolg arbeitet Interplay schon seit geraumer Zeit an der Playstation-Fassung ihres 3D-Knüllers. Jetzt ist es endlich soweit, die finale Version traf gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß in unserem „Testlabor" ein. Wie üblich spielt die Story in der fernen Zukunftswelt, die sich nicht wesentlich friedlicher gestaltet, als unsere Gegenwart. Ihr tretet in die Fußstapfen eines furchtlosen Kampfpiloten einer privaten Söldnerstaffel, die im Dienste der zwielichtigen "Terran Minerals Corporation" operiert. Bei der dubiosen Firma handelt es sich um eine Minengesellschaft, die mit billigen Roboterknechten und minimaler Menschenbesatzung an Bodenschätzen reiche Planeten ausplündern. Als furchtloser Space-Cowboy ist es Eure Aufgabe, alle Minenetagen von den verrückt gewordenen Wachdroiden und Mordmaschinen zu säubern. Ihr klemmt Euch hinter die Kontrollen Eures High-Tech-Fighters und stürzt Euch wagemutig in verzwickte Labyrinthgänge von über 30 Stations-Level. Mit Standardlaser (zusätzliche Waffen findet Ihr unterwegs) bewaffnet, düst Ihr freischwebend durch verwinkelte Stollengänge und schießt auf alles, was sich bewegt. Neben der Befreiung von Geiseln ist unser primäres Ziel der Hauptcomputer jeder Abteilung. Sobald der zerstört ist, gilt es unter Zeitdruck den Ausgang zu finden, ansonsten verliert Ihr ein Leben. Dummerweise sind nicht alle Bereiche in den verschiedenen Etagen sofort zugänglich. Erst mit farbcodierten Sicherheitsschlüsseln, die gut versteckt sind, lassen sich die entsprechenden gekennzeichneten Türen öffnen. Zusätzlich findet Ihr unterwegs Power-Ups und Zusatzenergie, die für nötigen Nachschub sorgen. Damit Ihr aber nicht nur auf die Nachschubhilfen angewiesen seid, wenn die Systeme Eures Raumschiffes einen kritischen Level erreichen, haben die Programmierer spezielle Regenerationsfelder eingebaut, die verbrauchte Energie wieder zurückbringen. Fünf verschiedene Waffensysteme (Ausbaulaser, Streuschuß, Plasmawerfer und Fusionszünder) könnt Ihr unterwegs ergattern, wobei jede Waffe eine andere Feuergeschwindigkeit und Durchschlagskraft hat. Eine Automapping-Karte im 3D-Gitterlook sorgt für den notwendigen Durchblick. Descent hat





Ein kleines Render-Intro darf auch bei Descent nicht fehlen



Links: Die 3D-Übersichtskarte sieht zwar gut aus, hilft aber wenig bei der Orientierung



Die Lichteffekte der PS-Variante sind ein wahrer Augenschmaus



Gerettete Geiseln bringen (außer Dankbarkeit) viele Extrapunkte auf das Konto

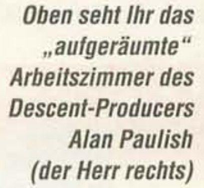


Mehr Übersicht: Das Cockpit läßt sich auf Wunsch komplett ausblenden

SONY PLAYSTATION

eine Link-Option eingebaut, mit der Ihr Euch auch zu Zweit duellieren könnt, vorausgesetzt Euer Kumpel besitzt auch eine Playstation und das gleiche Spiel. Als Testversion hat uns Acclaim-Deutschland (aus welchen Gründen auch immer) die japanische NTSC-Version geschickt, was an den Schriftzeichen der Cockpitanzeigen zu erkennbar ist. Bis auf den Fernsehnormbedingten Geschwindigkeits/Bildschirmformat-Verlust (das Scrolling ist ca. 20% langsamer und hat schwarze Balken oben und unten), sollte die Version vollkommen identisch mit der PAL-Variante sein. *ws*







Hartnäckige Gegner verlangen nach schwerem Geschütz

Oben seht Ihr das „aufgeräumte" Arbeitszimmer des Descent-Producers Alan Paulish (der Herr rechts)



„Der Spieltester warnt: Wer an Schwindel- oder Klaustrophobie-Anfällen leidet, sollte aus gesundheitlichen Gründen die Finger von diesem ansonsten hervorragend verträglichen Produkt lassen. Doch jetzt mal im Ernst: Die beklemmende Atmosphäre und dazu eine völlige Bewegungsfreiheit in der dritten Dimension, vermitteln bei Descent grenzenlosen Ballerspielspaß. Seit dem berühmten id-Klassiker (der vor kurzen auch für die Playstation erschienen ist) habe ich lange nicht mehr soviel Spaß gehabt, durch verzweigte 3D-Gänge zu wandern. Alle 30 Level sind raffiniert ausgetüftelt, auch schwere Stellen mit Übung schaffbar, und die Steuerung läßt ebenfalls keine Wünsche offen. Es gibt massig viele versteckte Geheimräume, hinter denen sich Extras oder sogar Zusatzlevel verstecken. Das skeptische Redakteursauge erblickt nicht nur feinste Technik, sondern auch ein durchdachtes Spieldesign. Lassen sich die ersten Level noch leicht und flott durchspielen, sind in späteren Stufen die Anforderungen an die eigene Geschicklichkeit und das Gedächtnisvermögen ungleich höher. Allgegenwärtige Lichteffekte, superflüssiges 3D-Scrolling (steht einem kleinen Pentium in nichts nach) und feinstes Texture-Mapping machen Descent zu einem phänomenalen Actionspektakel. Ein besonderes Lob gibt's auch für die toll komponierte Musik und die Soundeffekte, die den Spieler regelrecht anfeuern. Diebische Freude bereitet der Zwei-Spieler-Link-Modus (vor allem, wenn sich zwei Leute hinterherjagen). Descent ist zur Zeit für mich der Spitzenreiter in diesem Genre und sein Geld auf alle Fälle wert."



Nur mit richtiger Keycard sind die farbigen Türen zu öffnen



Ist der Computer zerstört, gilt es, schleunigst den Ausgang zu finden

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Interplay
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Memory Card-Save (3 Blöcke), Paßwort, Link-Option
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	80%
Musik:	74%
Soundeffekte:	79%

Spielspaß 84%



In diesen Zonen wird Euer Raumflitzer wieder bis zum Anschlag aufgetankt



Blaue Plasmakugeln frischen kurzfristig den Energievorrat wieder auf



Ihr habt die Auswahl zwischen drei verschiedenen Perspektiven

Anfängerpech: Die Defense lahmt noch rum, anstatt einzuschreiten

Polygonal Boombastic

NBA In The Zone

VIDEO GAMES CLASSIC

Konami hat die Zeichen der Zeit erkannt und sich genauso wie *EA* mit Ihrem *EA Sports*-Ableger eine eigene Fitness-Abteilung, genannt "Konami XXL Sports Series" zugelegt. Nach *ISS Deluxe, Goal Storm* und *NBA Give N´ Go* ist *NBA in the Zone* bereits das vierte Erfolgsprodukt aus der neuen Serie. Ganz State-of-the-Art-mäßig präsentiert sich das neue Game im Polygon-Outfit. Die Bewegungen der Spieler wurden im Motion-Capture-Verfahren (mal wieder) aufgezeichnet und dann in den Programmcode eingebaut. Das Ergebnis sind sehr schnelle und realistische Aktionen auf dem Platz. Durch die offizielle Lizenz stimmen Trikotnummern und das Aussehen der Digi-Spieler mit den NBA-Stars überein. Gespielt wird nach den offiziellen Regeln (der Ball kann im Gegensatz zu NBA Jam auch ins Aus gehen) fünf gegen fünf; seid Ihr Besitzer von zwei Multi-Taps und acht Joypads, dann können bis zu acht Spieler in jeder erdenklichen Kombination gegeneinander spielen. Fehlende Mitspieler übernimmt in diesem Fall der Computer. *ds*

super

„Durch die größere Detailgenauigkeit rückt Konamis NBA näher an die Qualität einer Liveübertragung heran, als dies bei Acclaims NBA Jam der Fall war. Dennoch liegt auch hier wieder der Schwerpunkt auf schnell erlernbarem Gameplay und viel Action, was eigentlich schon mein einziger Kritikpunkt an NBA In The Zone wäre (außer der schweinchenrosa Hautfarbe von Schrempf). Viele Gedanken um eine bestimmte Taktik braucht man sich im Spiel gegen den Computer nämlich nicht zu machen – filmreife Dunks hinzulegen, macht aber irgendwo auch mehr Spaß. Die Steuerung hat man schnell begriffen, wobei das Blocken des Gegners im Spiel gegen den Computer anfangs etwas Probleme macht, da man sich erst an die neue Optik gewöhnen muß, um schnell genug auf den richtigen Abwehrspieler umschalten zu können. Sehr gut gefallen haben mir die vielen Moves der Spieler wie z.B. Würfe aus der Drehung heraus, die Aktualität des Rosters (Raptors und Grizzlies sind bereits enthalten) und die Stadionatmosphäre, die der Ami-Kommentator vermittelt. Besonders schön kommt auch das Auto-Zoom-Replay nach einem Korb. Die Musik ist recht fetzig und wechselt sogar mit jedem neuen Viertel. Ich persönlich ziehe zwar immer noch das ältere NBA Jam vor, In The Zone ist aber gefährlich gut.“

System: Playstation
Spieletyp: Basketballspiel
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 8
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	82%
Musik:	70%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß 80%

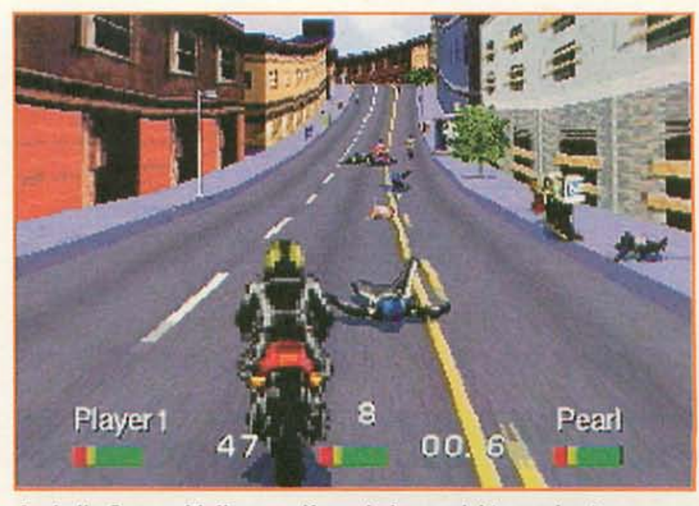
Replays sind der gerechte Lohn für einen Treffer. Nach jedem Match könnt Ihr Eure persönliche Statistik jeweils mit der des direkten Gegenspielers vergleichen (Bild unten rechts).

Bei Freiwürfen (Bild ganz oben) müßt Ihr den hektischen weißen Pfeil genau am Korb anhalten





Take off: In der Stadt hebt Ihr des öfteren mal vom Boden ab



Auch die Gegner bleiben vor Karambolagen nicht verschont

SONY PLAYSTATION

Rasende Rüpel

Road Rash

Spannender als eine Motorrad-Führerscheinprüfung, tödlicher als ein Stau zur Hauptverkehrszeit: Das gute alte *Road Rash* gilt unter Kennern immer noch als bester Vertreter des Gib-Gas- und Hau-Drauf-Genres. Bei der vorliegenden Sony-Variante hat sich wenig verändert: Zu Spielbeginn darf man eine von fünf Strecken auswählen, erst dann geht's mit einem fetzigen Videoclip und klangvollen Heavy-Metal-Sound an den Start. Ihr schlüpft in die Rolle eines Motorradrowdies und rast mit hartgesottenen Kontrahenten um die Wette. Dabei zählt nur eines, unter den ersten drei Plätzen zu landen und Kohle abkasieren. Um das Rennen zu gewinnen, ist den Möchte-





Oben:* *Die altbekannten 3DO-Videos gibt's in verbesserter Bildqualität zu bewundern



gern-Rockern kein Schummeltrick zu aufwendig. Selbstverständlich dürft Ihr wie gewohnt während der Fahrt ordentlich Hiebe und Tritte verteilen. Ein Energiebalken zeigt an, wieviele Treffer der Fahrer noch vor dem Totalausfall verschmerzen kann. Auch hier warten motorisierte Gesetzeshüter, die Euch bei Geschwindigkeitsübertretungen einen fetten Strafzettel verpassen wollen. Bei der kurvigen Berg-und-Tal-Fahrt sorgen lahme Sonntagsfahrer für akute Crash-Gefahr. *ws*

gut

„Die Playstation-Umsetzung macht es dem Spieletester nicht gerade leicht: Eigentlich bereitet die Biker-Hatz quer durch den amerikanischen Kontinent und über diverse hügelige Rennstrecken einen Heidenspaß. Ein weiterer Glücksgriff der Designer sind die detaillierten ausgefeilten Landschaftspisten – mein Liebling ist der Coast Kurs – sowie der hubraumstarke und umfangreiche Fuhrpark, der allerdings zuerst bitter erkämpft werden muß. Trotzdem packte mich ein starkes Frustgefühl, als ich nach wenigen Minuten feststellen mußte, daß sich die PS-Variante keinen Deut von der (damals fantastischen) 3DO-Version unterscheidet, mal abgesehen von der verbesserten Darstellungsqualität aller enthaltenen Videoclips. Hätten sich die Programmierer umsetzungstechnisch mehr Mühe gegeben und Road Rash eine Generalüberholung gegönnt, gäb's mein Siegerlächeln. Allein Extreme Games zeigt, daß zumindest optisch wesentlich mehr machbar gewesen wäre.“

System: Playstation
Spieletyp: Action-Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: EA
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	77%
Musik:	65%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 75%



Diesen Tunnel dürft Ihr auf dem Pacific-Kurs durchfahren

SONY PLAYSTATION



Trefft Ihr einen Feind, taucht meistens ein nützliches Extra auf



Landschaft, Explosionen und Feinde bestehen aus Polygonen

Laut und schmutzig

Agile Warrior

Für alle, die`s gern so richtig krachen lassen, gibt's mit *Agile Warrior* satten Nachschub. Ihr schwingt Euch in das Cockpit eines Kampfjets und fliegt diverse Missionen, die zumeist das Zerstören von bestimmten Zielen erfordern. Dabei ist *Agile Warrior* eher ein rassiges Action-Spiel und hat weniger Simulationsanspruch. Mit dem Steuerkreuz reguliert Ihr Richtung und Höhe, per Knopfdruck wird Gas gegeben und damit ist die Jetsteuerung auch schon komplett. Eure Bewaffnung hängt davon ab, welche Extras Ihr auflest. Solche Extras hängen als Tonnen in der Luft (?), wenn Ihr ein Ziel zerstört. MG und Raketen sind Standard, allerlei Knaller bis hin zu Napalm und Atombombe gilt's zu finden. Feindliche Treffer bügelt Ihr einfach durch das Auflesen von Reparaturkits aus. Ertmals wirkt sich ein Bombardement auch auf die Landschaft aus. Neben verkohlten Flecken hinterlassen Eure Angriffe echte Krater, bei denen die Polygon-Landschaft abgesenkt wird. Megagroße Explosionen und satte Soundeffekte runden den Action-Aspekt ab. Im Flug könnt Ihr jederzeit auf eine detaillierte Landschaftsübersicht mit den Missionszielen zurückgreifen. Hart erkämpfte Spielstände werden auf Karte gesichert, der Sound kommt "hard'n'heavy". *js*



„Agile Warrior ist zwar nicht gerade als extrem umfangreich zu bezeichnen, der Schwierigkeitsgrad in späteren Levels wird Euch aber schon ein Weilchen beschäftigen. Was ich dem Spiel ankreiden muß, sind die spärlichen Einstellungen vor dem Spieleinstieg, die unfaire Überlegenheit anderer Flieger und das Fehlen von Rücksetzpunkten innerhalb einer Mission. Ansonsten setzt Agile Warrior neue Maßstäbe, zumindest, was Explosionen angeht. So groß, bunt und laut habt Ihr's bestimmt noch nicht in einem Videospiel krachen lassen. Agile Warrior gibt sich nicht die geringste Mühe, als Simulation zu wirken, und das ist gut so. Keine Abstürze, tolle Geschwindigkeit, krachige Waffen – so wird bei Ballerfreaks echte Motivation erzeugt. Einzig das gefahrlose Durchfliegen eines Atom-Pilzes kommt doch reichlich unreal. Alles in allem kann ich Action-Fans ein ausgiebiges Probespiel empfehlen. Der Anschluß der Konsole an die Stereo-Anlage ist hier echt ratsam."




Unterschiedliche Szenarien – unterschiedliche Anforderungen



Wenn sie das in Genf das wüßten – der Nuklearschlag räumt auf

System: Playstation
Spieletyp: Action
Megabit: CD
Hersteller: Virgin
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	72%
Musik:	62%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß 68%

Flug und trug

Jupiter Strike

Das Überleben der Menschheit liegt mal wieder in Eurer Hand. Eine außerirdische Flotte nähert sich der Erde und zerstört dabei alles was ihr in den Weg kommt. Ihr sitzt im Cockpit eines High-Tech-Kampfraumers, der den klangvollen Namen "Coleoptere" trägt. Dieser kleine Flitzer ist der einzige Schutz vor der endgültigen Vernichtung. Euer Jäger ist mit automatischen Zielvorrich-



Der Flug durch einen Astroidengürtel



Zwei Perspektiven stehen Euch zur Auswahl

tung ausgestattet und feuert bis zu fünf Lasersalven gleichzeitig ab. Von donnernden Asteroidengürteln mit lebensbedrohlichen Roboterkolonien bis zu riesigen Flotten von Sternenschiffen, ist alles dabei, was das Space-Söldnerherz begehrt. Wer sich im inneren seines Jägers wohler fühlt, darf die Cockpit-Perspektive anwählen. Bei jeglicher Feindberührung oder Treffern wird Euch kostbare Energie abgezogen. Falls Ihr am Endgegner eines Levels scheitert, müßt Ihr leider wieder von vorn beginnen. Ein kurzes Missionbriefing klärt Euch über die Lage des nächsten Abschnittes auf. Zur Bewältigung des Auftrages stehen mehrere Continues zur Verfügung. *ws*



"Früher war Taito ein Garant für passable Automatenumsetzungen aus der Spielhalle. Heutzutage bringen die Japaner nicht mehr zustande, als ein lieblos gestaltetes 3D-Shoot'em-Up zu präsentieren, das im grunde eine grafisch (auf keinen Fall spielerisch) verbesserte Starwing-Variante darstellt. Im wesentlichen ist Jupiter Strike (in Japan wurde das Spiel unter dem Titel Zeitgeist verkauft) eine öde "Ich-krieg-dich-vor-mein-Fadenkreuz"-Knallerei mit allenfalls dezenten Starblade-Spuren. Ihr ballert eine Gegnerformation nach der anderen ab, von neuen Ideen fehlt weit und breit jede Spur. Die mit Texturen versehene 3D-Grafik ist auf einer PAL-Maschine relativ lahm, dafür recht ordentlich detailliert und in Echtzeit berechnet. Wegen fehlender Abwechslung wird Jupiter Strike Spätestens nach einer halben Stunde enorm langweilig: Absturz in spielerische Tiefflugregionen."

System: Playstation
Spieletyp: Action-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Taito
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	61%
Musik:	45%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß 43%



Per Schwanzschlag werden die Bösewichte über den Jordan geschickt



Im Kung-Fu-Land erwarten Euch böse Ninja-Schergen

Amphibienpower



Gex

Das vorliegende Jump'n' Run ist für die meisten 3DO-Besitzer längst ein alter Hut. Gex ist ein süchtiger Fernsehjunkie, der Tag und Nacht vor der Glotze sitzt und sich eine Sendung nach der anderen reinzieht. Eines schönen Tages fliegt ein Insekt vorbei, das zur Lieblingssendung ein durchaus willkommener Snack ist. Doch als Gex mit seiner klebrigen Zunge zuschnappt, entpuppt sich der Leckerbissen als gemeine Falle, die ihn direkt in den Fernsehapparat einsaugt. Dahinter steckt Bösewicht Rex, der Chef einer mächtigen Mediengesellschaft. Als Gex findet Ihr Euch in einer bizarren TV-Welt wieder. Um aus der Channel-Hölle zu entkommen, müßt Ihr







Oben: Auf dem Friedhof werdet Ihr unentwegt von Zombie-Echsen angegriffen. Links sieht Ihr einen Ausschnitt aus dem Intro.

eine Fernsteuerung finden, die das Portal zum "Dome" öffnet. Eure Aufgabe ist es, verschiedene Stationen zu durchlaufen, die mit verschiedenen Themen (Friedhof, Toyland, Kung-Fu-Land usw.) aufwarten. Als Waffe setzt Gex seinen Schwanz ein und fegt damit die meisten Gegner von der Bildfläche. Außerdem beherrscht Gex als waschechter Gecko einige Tricks: Er klettert problemlos an Decken und Wänden entlang oder schnappt sich mit seiner Zunge ein kostbares Extra. *ws*



„Wenn Crystal Dynamics sich an ein Hüpfspiel wagt, darf man etwas Besonderes erwarten (dachte ich zumindest damals auf dem 3DO). Was die Entwickler an witzigen Einfällen, grafischen Überraschungen und stimmungsvollen Soundeffekten in diesem Spiel versteckt haben, ist sicherlich sehens- und hörenswert, ist allerdings heutzutage nichts weltbewegendes mehr. Jeder der zwölf Szenarien verlangt eine etwas andere Taktik von unserer Echse und fordert mit steigendem Schwierigkeitsgrad, Eure Joypadfähigkeiten bis aufs Letzte. Leider gibt es auch keine großartigen Verbesserungen gegenüber der Ur-Version festzustellen, lediglich das Scrolling ist flüssiger und nicht mehr so ruckelanfällig wie auf dem 3DO. Das ist der Punkt, der mich bei vielen Konvertierungen zur Zeit am meisten ärgert. Da PS-Besitzer bislang kaum mit guten Jump'n Run's versorgt wurden, dürfte dieser nette Genreverschnitt dennoch viele Freunde finden."



Selbst im alten Ägypten muß Gex seinen Mut beweisen

System: Playstation
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Crystal Dynamics
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	75%
Musik:	67%
Soundeffekte:	82%





Du dachtest schon, Du hättest den Drachen endlich besänftigt



Auch wenn Ankh-Morpork friedlich wirkt – der Schein trügt

SONY PLAYSTATION

Eselskarrensuche

Discworld

VIDEO GAMES CLASSIC

Terry Pratchett hat mit seinen "Scheibenwelt"-Romanen ein einzigartiges und völlig durchgeknalltes Universum für Fantasy-Geschichten geschaffen. Eine flache Welt, die auf den Schultern von vier riesigen Elefanten ruht, die wiederum auf dem Rücken einer gigantischen Schildkröte stehen – wo gibt's denn sowas? Kenner der Romane werden in dem Grafik-Adventure *Discworld* eine Menge Leute und Begebenheiten wiederfinden, die sie schon aus den Büchern kennen. Der von Euch gesteuerte Held ist der völlig erfolglose Laienmagier Rincewind, dessen einziges Talent es ist, in jeder (aber auch wirklich jeder) Situation zu überleben. Die stinkende Hauptstadt Ankh-Morpork an den Ufern des ebenso verschmutzten wie übelriechenden Flusses Ankh ist das eigentliche Szenario. Die Stadt wird nämlich von einem Drachen terrorisiert und damit steht fest: Ein Held muß her! Da natürlich keiner so verrückt ist, sich freiwillig mit einem feuerspeienden Drachen anzulegen, ist ein Looser wie Ihr genau das richtige Opfer. Nach den Motto "Finde Gegenstand A und benutze ihn mit B" klickt Ihr Euch durch die Geschichte und redet mit allen möglichen (und unmöglichen) Leuten. Gegenstände verstaut Ihr in Eurer Truhe, die Euch auf Schritt und Tritt folgt. *Discworld* unterstützt die Playstation-Maus, deren Verwendung an dieser Stelle dringend empfohlen wird. Sämtliche Texte und auch die Sprachausgabe sind ins Deutsche übersetzt worden, wobei der Sprecher von Tom Hanks Eurem Held seine Stimme gab. Wer mal eine Pause braucht, speichert seinen Spielstand eben auf einer Memory Card ab. *js*







Oben: Der Polaroid-Gnom. Das Inventar läßt auf einen wirren Geist des Besitzers schließen.

super

Wer "Jabberwocky" kennt, kann sich ungefähr das Ambiente vorstellen, mit dem er es in Discworld zu tun bekommt. Hier seien Monty-Python-Fans gleich darauf hingewiesen, daß neben der komplett synchronisierten Version auch ein PAL-Discworld mit deutschen Untertiteln und englischer Sprachausgabe (Rincewind wird von Eric Idle gesprochen) im Umlauf ist. Ich muß sagen, ich habe mich mit einem Videospielsystem noch nie so königlich amüsiert, wie mit meiner Playstation und Discworld. Vergleichbare Spaß-Adventures waren bisher eigentlich immer den PC-Besitzern vorbehalten. Discworld ist mit Gags derart vollgepackt, daß Ihr sicher freiwillig mit jeder Person plauscht, derer Ihr im Spiel habhaft werden könnt. Es wird ein Weilchen dauern, bis Ihr die Denkweise intus habt, mit der Ihr die Aufgaben lösen müßt, danach bietet Discworld aber den typischen Scheibenwelt-Spaß und wird Euch bis zum etwas anderen Happy End nicht mehr loslassen. Wer auf britischen Humor steht und mit einigen kleinen Übersetzungsfehlern leben kann, sollte sich Discworld keinesfalls entgehen lassen.

System: Playstation
Spieletyp: Grafik-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Sony
Testversion: Sony
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: 12

Grafik:	78%
Musik:	73%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 88%



Aha, das ist also der Grund, warum Ihr Euch rösten lassen sollt

SONY PLAYSTATION



Johnny Bazookatone bietet nicht nur gehobenen Jump'n'Run-Anspruch, Ihr müßt auch gelegentlich Rätsel lösen und Tricks finden



Die Special-Waffe sieht zwar toll aus, kann dem Typ in der Disco aber nichts anhaben. Den macht Ihr nur im Sprung von oben fertig.

He's got the groove

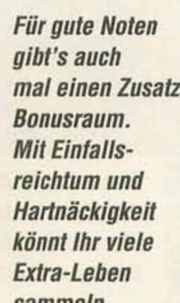
Johnny Bazookatone

Musik regiert die Welt. Dieser Meinung ist zumindest der Leibhaftige und klaut Johnny seine Wundergitarre „Anita". Als El Diabolo merkt, daß ihm die Klampfe nichts nützt, weil er nicht darauf spielen kann, kidnappet er kurzerhand die besten Musiker der Welt. Das könnt Ihr Euch als Held natürlich nicht bieten lassen. Ihr schnappt Euch Eure schießfreudige Ersatzgitarre und macht Euch zur Befreiung auf. *Johnny Bazookatone* ist als Action-Jump'n'Run angelegt, was natürlich nicht heißt, daß ausschließlich gehopst und geballert wird. Figuren und einige Gegenstände sind gerendert, der Rest mit viel Witz gezeichnet. Der erste Level mag Eingeweihte vielleicht ein wenig an *Gex* erinnern, danach wird's abwechslungreich. Mit Köpchen und Geschick findet Ihr eine Menge Bonus, den Ihr auch dringend nötig habt. Nicht weniger al's 1000 Noten müßt Ihr sammeln, um ein Extraleben zu erhalten. Sternchen sind Eure Lebensenergie, die Ihr nach Feindkontakt möglichst bald wieder auffrischt. Daß die Lebensenergie nicht direkt am Weg liegt, versteht sich ja von selbst. Meist müßt Ihr mit Tricks arbeiten, um an Sternchen oder ganze Extra-Leben heranzukommen. Nebenher existiert ein ganzer Sack voller Geheimlevel, in denen Ihr nützliche Extras findet. In solchen Bonusstufen ist der eh schon ziemlich hohe Schwierigkeitsgrad noch etwas höher angesetzt. Was Euch an Feinden gegenübertritt erledigt Ihr mit Schüssen aus Eurer Bazooka-Gitarre. Mit einem speziellen Knopf (die Joypad-Belegung ist auf beiden Systemen einstellbar) ladet Ihr die Gitarre auf und könnt so eine mächtige Schallwelle vom Stapel lassen. Außerdem hat Eure Wumme einen satten Rüchstoß, den Ihr bei Sprüngen sogar zum Schweben nutzen könnt, sofern Ihr im Flug nach unten ballert. Die meisten Feinde hinterlassen nach ihrem (oft grafisch eindrucksvollen) Ableben Noten, die Ihr möglichst fix für Euer Bonuskonto aufsammelt. Schafft Ihr einen der fünf Hauptabschnitte, gibt's ein Paßwort, Continues sind Mangelware und müssen erst gefunden werden. Als Begleitung gibt's Musik verschiedenster Bereiche von Jazz über Funk und Klassik bis hin zu Techno. Bei der Saturn-Version ist der Soundtrack sogar als Musik-CD beigelegt. Die sonstigen Unterschiede der beiden Versionen: Durch ein anderes Filmformat sehen die gerenderten Filmsequenzen auf dem Saturn nicht so gut aus, wie auf der Playstation. Soundmenüs zum Anhören der Musikstücke und Soundeffekte hat *Johnny Bazookatone* auf beiden Systemen. *js*



Hinter dem Schild gibt's eine Menge Noten (1000 braucht Ihr)





Für gute Noten gibt's auch mal einen Zusatz-Bonusraum. Mit Einfallsreichtum und Hartnäckigkeit könnt Ihr viele Extra-Leben sammeln.





Danke für den Fisch! Der Fährmann auf dem Unterweltsfluß will mit harter Münze bezahlt werden. 3D-Spielereien wie der schwingende Lüster sind oft nicht neu.



„Mein erster Eindruck: Oops, ganz schön happig schwer. Mein zweiter Eindruck: Aha, ist ja interessant. Eindruck Nummer Drei: Hey, gar nicht so übel. In Johnny Bazookatone muß man sich auf alle Fälle richtig reinspielen. Bei den meisten „schweren" Stellen kommt's nicht nur auf Geschick an, sondern auch auf das „gewußt wie". Habt Ihr die nützlichen Extras gefunden und rausgekriegt, wie Ihr herankommt, läßt sich ein beruhigendes Pölsterchen an Extra-Leben anlegen. Superneue Ideen werden zwar auch in Johnny Bazookatone nicht verbraten, was geboten wird ist jedoch sehr abwechslungreich und läßt Euch ab und zu auch grübeln. Das einzige, was mich echt stört, sind die Rücksetzpunkte. Die Haupt-Level sind teilweise ziemlich lang und nach jedem verlorenen Leben am Level-Anfang weiterzumachen, frustriert doch ein wenig. Ansonsten ist das Teil nämlich echt gut durchdacht. Es gibt für jede schwere Stelle den richtigen Trick, die Grafik unterhält über die ganze Distanz und der Sound ist mal so richtig gelungen. So viele gute Jump'n'-Runs gibt's ja für die beiden Systeme noch nicht. Johnny Bazookatone ist zwar kein Musterbeispiel für ein flüssiges Hüpfspiel, Freunde des Genre sollten es sich aber unbedingt einmal etwas länger anschauen."


Im Uhrenturm wird gehopst, was das Zeug hält

System: Playstation und Saturn
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: U.S. Gold
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	73%
Musik:	76%
Soundeffekte:	72%

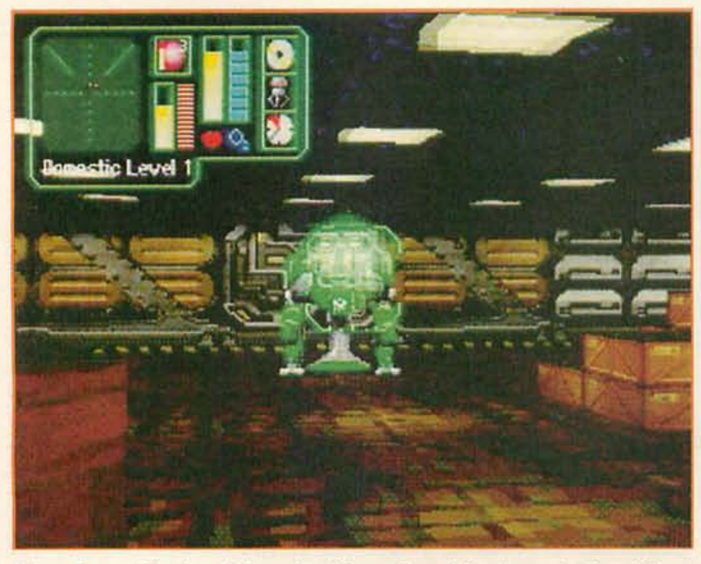
Spielspaß 78%

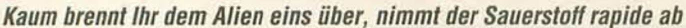
SEGA SATURN



Die Render-Sequenzen sehen auf der Playstation besser aus, da ein anderes Filmformat verwendet wird

SONY PLAYSTATION





Kaum brennt Ihr dem Alien eins über, nimmt der Sauerstoff rapide ab



Der Abschuß von Schiffen wirkt sich nicht auf die Aliens aus

Multitasking

Defcon 5

Die Tyron Corporation hat sich auf Verteidigungssysteme spezialisiert, mit denen man entlegene Bergbaukolonien gegen feindliche Aliens beschützen kann. Allerdings sind all diese Installationen bemannt und damit sauteuer im Unterhalt. So wird denn auf Computersteuerung umgestiegen, um die Kosten zu senken. Als Techniker werden Ihr zu solch einer Kolonie geschickt, um die Software zu installieren. Neben dem 3D-Labyrinth-Anteil, in dem Ihr Computerteile, Munition und Medikits sucht, sollt Ihr auch noch sechs Geschütztürme kontrollieren und instandhalten. Schließlich aktiviert Ihr den Selbstzerstörungsmechanismus der Station und versucht, rechtzeitig das Shuttle zu erreichen. Eure Gegner in der Station sind die fiesen "Berserker", die bei Ihrem Ableben auch noch Giftgas freisetzen, das Euch das Atmen reichlich schwer macht. Deshalb solltet Ihr die Aliens nur fertigmachen, wenn's gar nicht mehr anders geht. Knifflig: Während Ihr im Stationscomputer rumhängt, haben die Monster keineswegs Pause. Bis Ihr Euch ausgeloggt und umgedreht habt, wurdet Ihr bereits mindestens viermal getroffen. Es empfiehlt sich also, vor jeder Computerbenutzung den Spielstand abzuspeichern. js



geht so

„Wenn man sich Defcon 5 so anschaut, kommt man schnell auf den Trichter, daß Millenium hier ein "vielseitiges" Spiel entwickeln wollte. Geschützturmsteuerung, sportlicher Häuserkampf, Computerbedienung und Suchen im Labyrinth, das alles wird gefordert – und zwar gleichzeitig. Habt Ihr mit dem Computer Kontakt aufgenommen, wird der Spielverlauf unklar. "Suchen, Aliens abwehren oder Informationen sammeln?". Dazu sind die Level auch meist noch symmetrisch und erschweren so die Orientierung (Karte gibt's nur am Stationscomputer). Die Steuerung im Labyrinth ist ebenfalls gründlich mißlungen. Ihr bewegt Euch sehr träge und bleibt trotzdem überall hängen. Helfende Extras sind extrem spärlich verteilt. Ich hab' mich extra lange mit Defcon 5 beschäftigt, um zu sehen, ob nicht doch noch was Tolles kommt – Pustekuchen. Wer zur Zeit ein anspruchsvolles Labyrinth-Spiel sucht, sollte lieber zu Descent greifen."

TYRON



Die PAL-Version kommt komplett in Deutsch

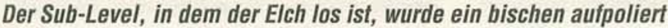


Wer Combat-Droids postiert lebt länger (etwas länger zumindest)

System: Playstation
Spieletyp: Action-Strategiespiel
Megabit: CD
Hersteller: Data East
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	56%
Musik:	76%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß 62%

Der Sub-Level, in dem der Elch los ist, wurde ein bischen aufpoliert



Hier müßt Ihr schnell den Kopf einziehen, bzw rechtzeitig abspringen

Kalter, süßer Kaffee

Mickey Mania

Zum 65. Geburtstag der weltberühmten Maus vor zwei Jahren, ersannen die Disney Studios, Traveller´s Tales, Cartoon Capers und Sony Imagesoft zusammen die Idee, ein 16-Bit-Spiel in Form einer Retrospektive zu veröffentlichen, was ´94 auch geschah. Jetzt wurde genau das gleiche Spiel für die Playstation adaptiert und mit dem Zusatz „Mickey´s Wild Adventures" versehen. Bis auf ein paar mehr Farben geht bei Mickey Mania-PSX alles seinen gewohnten Gang: Feinde werden durch Draufspringen oder per Murmelwürfe aus dem Weg geräumt; bis auf die Nebulus-Türme (siehe Bild rechts), bzw. die Verfolgungsjagd durch einen Elch (siehe Bild ganz oben) lauft Ihr einfach nur von links nach rechts zum Ausgang. In den sieben Welten, die sich thematisch an den bedeutendsten MM-Trickfilmen orientieren, muß Mickey einmal Pluto vom Mad Doctor befreien, seinen als Busch auf Stelzen getarnten Doppelgänger finden und last not least Kater Karlo eins auf die Mütze geben. *ds*

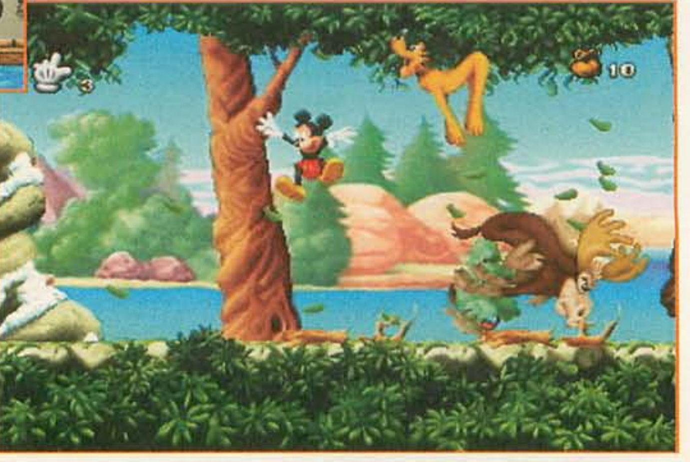




Im ersten Level startet Mickey noch vor einer Schwarz-weiß-Kulisse, die dann ziemlich schnell von selbst farbig wird (links)



„Was für ein Unsinn, veraltete 16-Bit-Titel einfach 1:1 auf eine so leistungsfähige Plattform wie die Playstation umzusetzen. Wenn Sony das Spiel dann wenigstens gleich zum Kampfpreis anbieten würde! Da die Module sich schon nicht wie gewünscht verkauft haben, gab es diese bereits drei Monate nach Marktstart für schlappe 40-50 Mark nachgeworfen. Alles in allem ist MM dennoch ein solides Hüpfspiel, das nicht zuletzt wegen der geschmeidigen Animationen und der Disney´schen Qualitätskontrollen sehr gut aussieht. Spielerisch wird aber nichts Neues geboten. Es gibt jeweils nur einen möglichen Weg zum Ausgang, der mit dem Prinzip hüpfen und ausweichen kaum verfehlt werden kann. Die Originalsamples mögen Fans erfreuen, sie haben aber auf dem SNES schon genauso gut geklungen. Ich find´s wirklich schwach, daß Sony nicht mal ein paar neue Level zusätzlich spendiert hat. Sogar die stellenweise etwas ungenaue Steuerung wurde beibehalten! Mickey Mania sieht auf den ersten Blick sehr gut aus, ist spielerisch eher dürftig und wäre für Leute, die bereits eine der 16-Bit-Versionen kennen, rausgeschmissenes Geld."



Diese Szene geht auf den Film „The Moose Hunters" von 1937 zurück

System: Playstation
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: CD
Hersteller: Sony C.E.
Testversion: Sony C.E.
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	74%
Musik:	68%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 71%

SEGA SATURN







Links und Mitte: Diese beiden Obermotze liegen gleich in Schutt und Asche. Rechts: Ein weiterer Endgegner aus der Reihe: I'm so boombastic !

Schräge Vögel

Gunbird

Seit über einem Jahrzehnt sind die meisten Spielautomaten von einem mysteriösen Virus befallen. Statt im All zu verharren, scrollen bizarre Feindformationen unaufhaltsam von oben nach unten über die gute alte Erde und zeigen dem verwunderten Betrachter bunte Hintergründe und klotzige Obermotze. Auch das japanische *Gunbird* führt diese Tradition unverändert weiter, wobei die Entwickler wie bei der Parodius/Twin Bee-Serie, nicht alles ganz todernst nahmen. Fünf abgefahrene Anime-Charaktere stehen als Spaceship-Ersatz zur Auswahl. Neben all den schrecklichen "normalen" Begebenheiten wie flinken Alien-Truppen und fiesen teilbaren Endgegnern, leistet sich *Gunbird* eine Extravaganz: Wer einen Level schafft, bekommt anschließend eine kurze Anime-Sequenz zu sehen, in der die Geschichte (natürlich alles im feinsten Japanisch erzählt) ihren charakterabhängigen Fortlauf nimmt. Unterwegs lockern eine Reihe von flotten Zusatz-Items den Alltag auf. So huschen nicht nur Power-Ups, sondern auch kostbare Smartbombs und Bonuszähler über den Bildschirm. Außerdem sind jederzeit zwei Spieler willkommen, die sich wie üblich um die kostbaren Extras rangeln. Wer eine feindliche Salve abbekommt, beißt sofort ins Gras. In Notfällen könnt Ihr auf Continues zurückgreifen. *ws*





Jeder Schuß kann stufenweise verstärkt werden



„Irgendwie erinnert mich das Spiel an den betagten Konami-Klassiker Twin Bee: Der grafische Niedlich-Stil und einige Gegnerformationen lassen durchaus eine gewisse Seelenverwandtschaft erkennen. Allerdings entwickelt Gunbird durch die gelungene Mischung aus High-Tech- und Anime-Sprites sein eigenes Flair. Technisch ist die Umsetzung eine feine Sache: flotte Musik, farbenfrohe Grafik, große Sprites und viel Geballer bringen Leben in die Bude. Gunbird ist ideal für Ballerexperten mit starken Anime-Neigungen. Teilweise wird's allerdings recht hektisch auf dem Screen: Gleich in den ersten Levels sind einige Stellen auch mit voller Bewaffnung nur von Profis zu schaffen. Auch die Soundkulisse gefällt, läßt akustische Highlights jedoch vermissen. Für Japano-Spezialisten, die auf der Suche nach einer neuen Ballerherausforderung sind, ist Gunbird jedoch zu empfehlen."



Der Bildschirm läßt sich auch auf vertikales Monitorformat umstellen

System: Saturn
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Psikyo/Atlus
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	72%
Musik:	60%
Soundeffekte:	68%



Spielspaß 69%

Nur noch geil

FIFA Soccer '96

Nachdem unser weltreisender Chief letztes Jahr bereits bei EA in Kanada reingeschnuppert, und erste Vorfreudegefühle auf die 32-Bit-Versionen der genialen EA-Sportspiele beim Rest der Crew geweckt hatte, ist es endlich soweit. Auch diese Umsetzung (PS-Test siehe VG 1/96) bietet verschwenderisch viele Optionen: Aus 12 internationalen Ligen (mit über 3500 Spielern von 237 Teams und deren Originalnamen) dürft Ihr Eure Lieblingsmannschaft herauspicken oder gleich ein eigenes Dream Team zusammenstellen. Alle erdenklichen fußballerischen Kunststückchen, wofür allerdings manchmal mehrere Tasten zugleich gedrückt werden müssen, wie Volleys, Schüsse aus der Drehung, Reingrätschen, etc., sind auch hier per Joypad ausführbar. Ihr könnt zwischen sieben verschiedenen Kameraeinstellungen wählen; das flüssige und schnelle Scrolling folgt dem Ball in jeder Perspektive „auf dem Fuße". *ds*



Selbstverständlich sind auch alle deutschen Erstligaclubs vertreten



Die Spieler wirken etwas winzig, Ihr fühlt Euch aber wie live dabei



Die super-realistische Stadionatmosphäre bei FIFA wird so schnell sicher von keinem Konkurrenzprodukt übertroffen werden. Schade ist nur, daß die „Menüsprache" zwar auf deutsch gestellt werden kann, der Live-Kommentator die Spielernamen aber lediglich mit englischer Aussprache wiedergibt. Spielerisch und technisch setzen die PS- und SAT-Versionen definitiv neue Maßstäbe. Die Optionsvielfalt sorgt außerdem für eine Menge Langzeitspielspaß. Nur bei den Kamerawinkeln konnte ich einige nutzlose Optionen ausfindig machen. Der Sound ist einen Tick krächziger als bei Sony ausgefallen, was aber wegen des insgesamt sehr hohen Niveaus, auf dem sich hier alles bewegt, kaum stört.

System: Saturn
Spieletyp: Fußballsim.
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 6
Features: Speicheroption
2 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 81%
Musik: 72%
Soundeffekte: 80%

Spielspaß 86%

SEGA SATURN

SEGA SATURN



Im Kampfmodus könnt Ihr aus verschiedenen Perspektiven wählen



So sehen standardmäßige Städte aus. Hier dürft Ihr einkaufen.

Ost gegen West

Mystaria

Bekanntlich werden in Japan Rollenspiele konsumiert wie nirgendwo sonst auf der Welt. So ist es einleuchtend, daß Sega auch für den Saturn eine ganze Reihe von Spielen dieser Art herausgebracht hat. Nun liegt endlich auch eine US-Version des Polygon-RPGs *Riglord Saga* vor. Abgesehen davon, daß man den Titel auf *Mystaria* umbenannt hat, wurde das Spielprinzip direkt aus dem Japanischen übernommen. *Mystaria* beruht somit auf einem Prinzip, das dem der *Shining Force*-Saga fürs Mega Drive ähnelt. In der Rolle des Helden Prinz Arthur gilt es, gegen Invasoren aus dem fernen Osten anzukämpfen. So führt Ihr eine bunt gemischte Truppe aus Rittern, Magiern und Bogenschützen an, denen bei Kämpfen je nach Waffengattung bestimmte Bewegungseinheiten bzw. Reichweiten zugeordnet werden. Ein Bogenschütze kann zum Beispiel aus einer längeren Distanz angreifen als ein Ritter oder Samurai. Während des Spiels können alle Kämpfer jedoch Zaubersprüche erlernen, die dann einen weitreichenderen Angriff ermöglichen. Was *Riglord Saga* von anderen Rollenspielen vor allem unterscheidet, ist die durchgehend einheitlich gestylte 3D-Polygongrafik. Zwar betrachtet Ihr das eigentliche Geschehen aus der Vogelperspektive, im Kampf-Modus jedoch schaltet die Sicht in die dritte Dimension um, vergleichbar mit *Guardian War* fürs 3DO. Ihr werdet kaum Zwischensequenzen zu sehen bekommen (sehr ungewöhnlich für ein Japano-Rollenspiel), doch die Kampfszenen, insbesondere die Zaubersprüche, wurden fabelhaft in Szene gesetzt. *tet*





Monsterkämpfe sind auch optisch sehr reizvoll



„Eigentlich wurde dieses Spiel von Micro Cabin (bekannt durch Engine-Rollenspiele) programmiert, aber die Anlehnung an das geniale Shining Force (von Sonic) ist unverkennbar: Eure Kampftruppe, die Ihr vor jedem Kampf neu zusammenstellen müßt, die strategischen Elemente, die Thematik... Erfreulich ist, daß dabei nicht nur an der optischen Präsentation gewerkelt wurde. Im Kampfsystem zeigen sich ebenso neue Ideen. Die Zaubersprüche wurden als Moves definiert, die von den Kämpfern erlernt und später, genau wie bei den Waffen, damit "equippt" werden müssen. Das Erlernen von neuen Moves erfolgt dabei rein zufällig während des Kampfes. Am besten besucht Ihr eine Stage mehrere Male, um neu hinzugelernte Sprüche auszuprobieren. Übrigens gelangt Ihr später in einige Städte mit einer Kampfarena, wo Ihr um Geld gegen Monster kämpfen könnt. Erfahrungspunktesammler werden das zu schätzen wissen."



Ein fliegender Manta befördert Euch sicher an den gewünschten Ort

System: Saturn
Spieletyp: Strategie-Rollenspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	76%
Musik:	78%
Soundeffekte:	67%



Spielspaß 82%



In dieser Perspektive habt Ihr die totale Übersicht bei Paßspielen



Die TV-Perspektive hingegen kann nur bedingt eingesetzt werden

Nobelklub

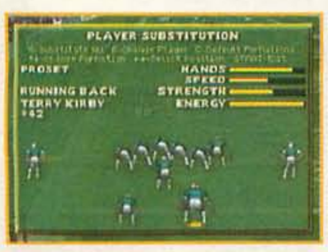
NFL QB Club '96

Wenn Acclaim ein Spiel herausbringt, dann kann man getrost davon ausgehen, daß der Titel auf allen 16-Bit-, und mittlerweile auch auf den wichtigsten 32-Bit-Konsolen erscheint. So geschehen auch bei *NFL Quarterback Club '96*, das nun eine Umsetzung für den Saturn (und demnächst auch auf Playstation) erfährt. Im Prinzip hat sich gegenüber den 16-Bit-Versionen nichts geändert. So beginnt Ihr als Footballer wahlweise ein Vorsaison-, Saison-, Playoff- oder Pro Bowl-Spiel, wobei Ihr alle erdenklichen Einstellungen von der Spiellänge bis hin zur Mannschaftsaufstellung selbst vornehmen könnt. Während des Spiels dürft Ihr diesmal auch auf eine erweiterte Palette an Perspektiven zurückgreifen, wodurch Ihr die optimale Ansicht für jeden Spielzug wählen könnt. Besonders bei langen Paßspielen ist diese Option nützlich, da man durch eine ultraweite Perspektive sogar noch den entferntesten Receiver sichten kann. Einen besonderen Leckerbissen bietet auch der Trainingsmodus, wo Ihr für jede Position jeweils einen individuellen Spieler erschaffen und durch hartes Training zum Superstar machen könnt. Die so zum Leben erweckten Spieler dürfen in jede NFL-Mannschaften integriert werden. *tet*



„Auch in dieser Saturn-Version wird bei NFL QB Club vieles geboten, was ein Sportspiel der neueren Zeit im Angebot führen sollte. So habt Ihr eine große Auswahl an Perspektiven, wovon zwar einige gar nicht zu gebrauchen sind (z.B. Coach-Ansicht), doch im allgemeinen sinvoll eingesetzt werden können. Wenn beispielsweise lange Paßspiele anstehen, bietet die Weitansicht einen sehr guten Überblick über das Feld. Auch durch die vielen anderen Optionen wie zum Beispiel die zuschaltbare „Realität" (Daten der NFL-Spieler), kann das Spiel individuell für jeden Spieler maßgeschneidert werden. Als einziger negativer Punkt muß der Sound aufgeführt werden. Während Hauptkonkurrent Electronic Arts mittlerweile ein komplettes Soundsample-Archiv in jedes seiner Spiele packt, begnügt sich Acclaim mit lustlos klingenden Einzelsounds, die nicht unbedingt zu einer guten Live-Stimmung beitragen. Außerdem machen sich Grobheiten in der Voxel-Grafik bemerkbar, wenn man zu nahe an das Spielgeschehen herankommt."





Die Menüs sind übersichtlich. Oben könnt Ihr mehr als 400 Spielzüge eingeben.



Im Replay-Modus kommt man den Sportlern buchstäblich näher

System: Saturn
Spieletyp: Football-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 6
Features: Speicheroption, Multispieler-Adapter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

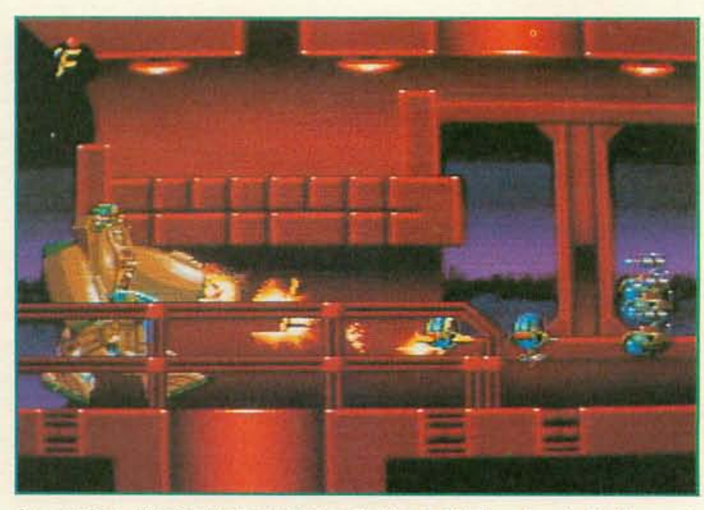
Grafik:	79%
Musik:	53%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß 82%

MEGA DRIVE



In bester Space-Harrier-Manier geht's zuerst durch die Lüfte



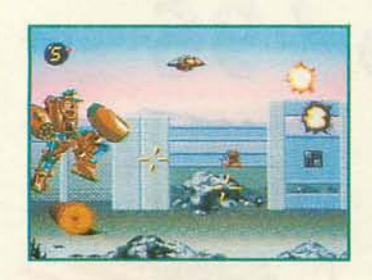
Im zweiten Abschnitt stampft Ihr als Mech-Söldner durch die Gegend

Der goldene Abschuß

EXO Squad

Die Menschheit ist mal wieder dabei, andere Planeten des Sonnensystems zu erforschen, und langsam aber sicher beginnen sich die Erdlinge wegen Überbevölkerung auf der Venus und dem Mars auszubreiten. Die Exotechnologie wurde erfunden, um die Entwicklung der neu erschlossenen Welten voranzutreiben. Im Jahre 2040 erschufen die Genforscher den Neosapiens, eine Weiterentwicklung des Menschen. Allerdings scheinen diese Übermenschen mehr als nur ein friedliches Zusammenleben im Sinn zu haben. Ihr Anführer Phaeton strebt danach, die Galaxie an sich zu reißen. Nur ein Eliteteam namens Exo-Squad kann die Bösewichte noch aufhalten, in dem Ihr die Hauptrolle spielt. Das Spiel besteht aus drei Teilen, die unterschiedliche Spielprinzipien präsentieren. Der erste Abschnitt ist eine Flugsequenz, die in Space-Harrier-Grafik dargestellt wird. Mit Fadenkreuz bewaffnet ballert Ihr auf anrückende Spriteformationen. Im zweiten Level stapft Ihr in einem Mech-Anzug horizontal scrollend über den Bildschirm, verteilt beherzte Fußtritte oder laßt die Laserknarre sprechen. Habt Ihr diese Tortur geschafft, darf in bester Beat'em-Up-Manier ein Fight bestritten werden. *ws*







Wie einfallsreich: Eine minutenlange Comic-Geschichte wird zwischen den Level-Abschnitten erzählt



„Wenn so die Zukunft des Mega Drives aussieht, dann verlagere ich mein Interesse lieber auf Pac Man und Galaxian. Die Macher dieses futuristischen Fiaskos sollten lieber anderen Hobbys nachgehen und werden hoffentlich nie ein Saturn oder Playstation-Entwicklungssystem in die Finger bekommen. Das einzige, was mir noch ansatzweise gefiel, war die Animation der Möchtergern-Roboter. Aber was nützt's, nach zehn Minuten äußerster Überwindung dürfte hier für jeden noch so gutwilligen Spieler die absolute Schmerzgrenze erreicht sein. Wirr schwirrt man in der Gegend herum; die Steuerung ist total daneben und überläßt den Spielablauf weitgehend dem Zufall. Der absolute Abschuß ist die Beat'em-Up-Einlage, die einen Megaflop wie Rise of the Robots noch als Spitzenprodukt aussehen läßt. Wer dieses Modul kauft, dem kann nicht mehr geholfen werden. Unterhaltungswert: Fehlanzeige. Ein klarer Fall von Zeit- und Materialverschwendung."



Ein Horror für jeden Prügelfan: Die Beat'em-Up-Seuquenz

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Spiel
Megabit: 16
Hersteller: Playmates
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	17%
Musik:	11%
Soundeffekte:	9%

Spielspaß 21 %

Hardwarelimitationen hin oder her – das große Plus dieser Version ist ebenfalls eine offizielle Lizenz, die es uns ermöglicht, aus über 200 Originalmannschaften mit den realen Spielern von 12 Originalligen auszuwählen. Trotzdem kann dieser abgespeckte Ableger des fulminanten "echten" 32-Bit Virtual Stadium Soccers in keinster Weise mit der SAT-Version konkurrieren. Optionstechnisch hat sich zwar nicht viel zum

Micker-Kicker

FIFA Soccer '96

Schlechten hin gewendet, außer daß Ihr eine Perspektive weniger zur Auswahl habt und "nur" mit vier Spielern gleichzeitig, anstatt mit acht, antreten könnt. Die ganze Präsentation ist aber gehörig grober und ruckeliger ausgefallen. Das Scrolling kann häufig nicht Schritt halten, und die Ballkontrolle ist auch viel weniger feinfühlig. Zu allem Überfluß verdirbt das völlig unmotivierte Gekrächze von der Zuschauertribüne jegliche Virtual-Stadion-Atmosphäre. *ds*



Der Ball wird um so stärker getreten, je länger man den Schuß-Button drückt.



Rechts seht Ihr einen Anstoß aus der Längsperspektive



Probe und EA hätten besser daran getan, das famose Fifa 96-Gekicke vom Mega Drive ein wenig aufzupolieren, statt einen derart kümmerlichen Verschnitt der PS-/SAT-Version hinzurotzen. Die Optionsvielfalt ist lobenswert, Eure sechs Perspektiven sind dagegen nur eingeschränkt brauchbar, da der nötige Überblick fehlt. Vor allem bei Rückpässen schießt man einfach ins Blaue hinein, weil der Bildschirm viel zu langsam scrollt. Auch das stetige Geruckel ist einem flüssigen Spielablauf nicht gerade förderlich. Entweder war der Konvertierungsjob für das beauftragte Probe-Team mal wieder als eine Art Strafarbeit gedacht, oder die Hardware kann wirklich nicht mehr leisten. Ein weiterer Grund, der gegen das überteuerte und unsinnige 32X-Konzept spricht!

System: 32X
Spieletyp: Fußball
Megabit: 16
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 110 Mark

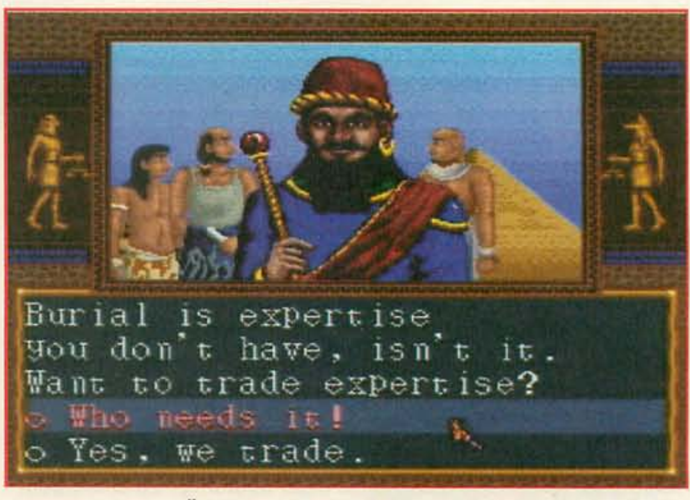
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 62%
Musik: 68%
Soundeffekte: 40%

Spielspaß 63%



Zug um Zug bewegt Ihr Eure Einheiten übers Land



Hausbau von den Ägyptern? Nee, lieber plattmachen und tschüß...

Steinzeit
Civilisation

VIDEO GAMES CLASSIC

Lang, lang ist's her, da wurde unter der Fuchtel von Sid Meier eine Simulation der ganz besonderen Art entwickelt. Nun hat sich endlich Koei einer Umsetzung des Computer-Klassikers angenommen. Die Simulation startet 4000 vor Christus und endet mit Weltherrschaft oder Raumflug. Zu Beginn wählt Ihr Euren Status, wobei der Schwierigkeitsgrad vom Chieftrain (leicht) bis zum König (schwer) reicht. Mit einem Trupp Siedler geht's los. Die unerforschte Umgebung ist dabei schwarz, feindliche Einheiten erscheinen nur, wenn eine eigene Einheit auf Sichtweite ist. Um einen Siedler in eine Stadt umzuwandeln, solltet Ihr Euch zuerst eine Stelle inmitten von Nahrungsangeboten und Rohstoffen suchen. Je besser eine Stadt versorgt ist, desto schneller wächst sie und Ihr könnt auch eigene Gebäude und Einheiten produzieren. 4000 v.Chr. beschränkt sich Euer Wissen gerade mal darauf, daß es Feuer und das Rad gibt. Weitere Kenntnisse von Bronzebearbeitung über die Dampfmaschine bis hin zur Gentechnik müßt Ihr Euch durch Diplomatie und Erfindungen erst aneignen. Freilich sind die anderen Zivilisationen auch nicht faul. Wessen Population am besten funktioniert, der erfindet eben auch am schnellsten. Gespielt wird Zug um Zug. Kämpfe und Eroberungen finden durch das Ziehen einer eigenen Einheit auf eine gegnerische statt. Beim Zivilisieren spielen die Siedler ein Schlüsselrolle. Nur sie können Städte gründen, Straßen bauen, Land urbar machen oder Minen anlegen. *js*

super

„Is mir doch wurscht, ob das Spiel schon über vier Jahre alt und der Kampfmodus bei Empire geklaut ist. Es ist einfach alles möglich, egal, ob Ihr auf Waffen-Power und den totalen Krieg hinentwickelt, oder mit sozialem Engagement und Diplomatie zu einem Volk ausgebuffter Händler werdet. Die Regeln und Abläufe sind umsichtig gestaltet und bieten einen gewissen Realismus. Es ist zwar möglich, um 1800 schon Fernsehen zu haben, dann haben aber bestimmt andere Errungenschaften wie Demokratie oder Handel noch nicht das Licht der Welt erblickt. Ich hab's jetzt schon dreimal durchgespielt und hab´ immer noch nicht genug. Es gibt einfach so viel Interessantes auszuprobieren. Meine einzige Kritik: Wenn schon ein Zug-um-Zug-Spiel, warum dann keinen Zwei-Spieler-Modus, hä? Nicht nur Strategie-Fans möchte ich das Modul (und die Verwendung der Nintendo-Maus) uneingeschränkt ans Herz legen. Motto: "Alt, aber genial"“





Das Spezial-Szenario "Earth" dürfte Euch bekannt vorkommen



Jaja ich weiß, Schießpulver wäre im Moment wichtiger gewesen...

System: Super Nintendo
Spieletyp: Strategiespiel
Megabit: 8
Hersteller: Koei/Microprose
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

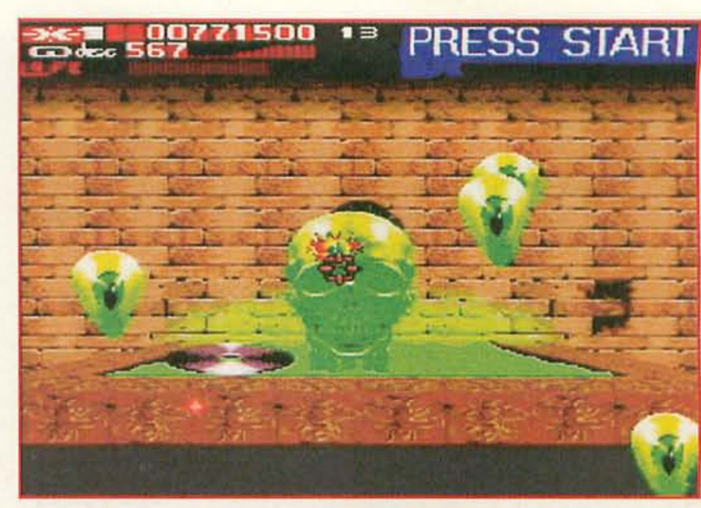
Grafik:	55%
Musik:	71%
Soundeffekte:	40%



Spielspaß 84%



Let's Fetz: Schwere Schallkaliber gegen böse Buben



Pfui! Ein schleimiger Obermotz taucht aus dem Säurebad auf

Stürmischer Nonsens

Revolution X

Die Welt soll unter einem Unterdrückungsregime vereint werden – der New Order Nation (NON). Und die Herrschaften haben nur ein Ziel: Sie wollen der Jugend das Leben vermiesen und alles zerstören was Spaß macht. Dem könnt Ihr natürlich nicht tatenlos zusehen. Als berufener Weltretter erfahrt Ihr außerdem, daß Eure Lieblingsrockband Aerosmith entführt worden ist und Ihr seid die einzige Person, die alles aufhalten kann. Mit Schallkanone bewaffnet geht Ihr auf Verbrecherjagd und versucht, das Syndikat aus den Angeln zu heben. In sieben Levels habt Ihr die schlichte Aufgabe, möglichst alle auftauchenden Gegner zu treffen, bevor Euch deren Geschosse in Mitleidenschaft ziehen. Bei den Endgegnern am Ende jeder Stufe ist ein bißchen mehr Zielsicherheit gefragt. Neben den Pixelbösewichtern kann man durch beharrlichen Beschuß auch diverse Elemente der Hintergrundkulissen in die Luft jagen, hinter denen sich meist kostbare Extras verbergen.





Ärgerlich: Selbst im tiefsten Dschungel ist man vor den NON-Unholden nicht sicher

Das Zerlegen so trivialer Gegenstände wie Fensterscheiben, Holzkisten oder Monitore wird mit praktischen Dingen wie Supermunition oder besseren Waffen belohnt. *ws*



„Ich kann sie langsam nicht mehr sehen, diese lieblosen Automatenumsetzungen, die ohne das entsprechende Spielhallen-Equipment (in diesem Fall eine vibrierende Plastik-MG) und zusätzlich fehlender Hardwarepower keinen Hauch von Faszination auf die heimische Mattscheibe bringen. Die Sprites sind dröge, die Level zu lang, die Grafik mickrig und das Spielprinzip zu alt, als daß ein bißchen Freude aufkommen könnte. Vor allem auf dem SNES ist die Gegnerverteilung in den Levels nicht optimal: Zu dicht, zu gedrängt und zu hektisch läuft das Geschehen ab. Da helfen auch keine gesampelten Aerosmith-Hitstücke dem Machwerk aus der Misere. Ein typischer Fall von "Große Spielhallenumsetzung" und nix dahinter. Revolution X ist keine vollkommene Katastrophe, aber lieblose Dutzendware und keinesfalls über 100 Mark wert. Daß es mit einem vergleichbaren Spielprinzip auch anders geht, hat Sega mit seinerSaturn-Adaption von VC gezeigt."

Auch auf dem SNES-Revolution X wird manchmal gezoomt

System: Super Nintendo
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: 16
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 4
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

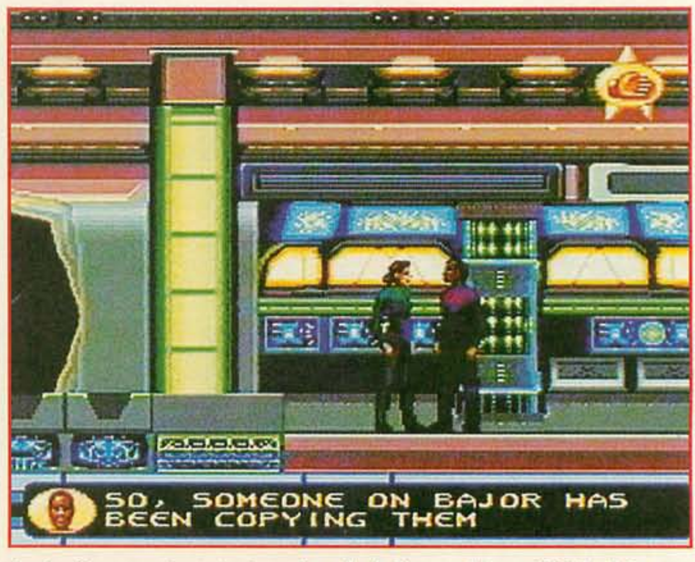
Grafik:	43%
Musik:	62%
Soundeffekte:	48%

Spielspaß 41%

SUPER NINTENDO



Mit Phaser und Tricoder kämpft sich Sisco durch die Dungeons



In der Kommandozentrale geben Euch Kira und Dax nüzliche Infos

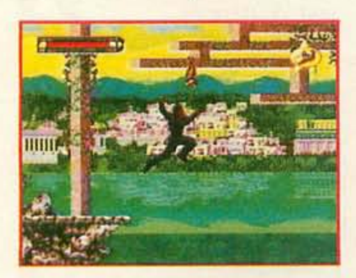
Star Dreck

Deep Space Nine

Die dritte Serie von *Raumschiff Enterprise* spielt bekanntlich auf einer Raumstation namens *Deep Space Nine.* Und so jumpt und rennt Ihr diesmal als Commander Benjamin Sisco durch die Seitenscroll-Decks dieses von Bajoranern und Cardassianern geplagten Außenpostens. Zu Beginn jedoch heißt es, die einzelnen Crew-Mitglieder und Bewohner der Station aufzusuchen. Dabei begegnet Ihr alten Bekannten wie Major Kira, Chief O'Brien oder Quark, mit denen Ihr Euch per Knopfduck unterhalten und Infos einholen könnt. Später bekommt Ihr bei Bedarf von ihnen Items wie Tricoder oder Phaserpistolen in die Hand gedrückt, die zur Lösung eines bestimmten Problems notwendig sind. Wie es das Schicksal so will, müßt Ihr aber in bestimmten Stages die Raumstation auch einmal verlassen, um im Weltall (jedoch in der Rolle von Major Kira) oder auf dem Planeten Bajo nach Verbrechern und Saboteuren zu jagen. Die benötigten Items (ID-Karten, Lebensmittel) müßt Ihr dann natürlich selbst finden, denn Ihr seid auf Euch allein gestellt. Habt Ihr einen bestimmten Stageabschnitt gemeistert, erscheint ein Paßwort. *tet*



„Wer von einem Star Treck-Jump'n Run mehr erwartet als ein eintöniges, unspektakuläres Pseudo-Adventure, der hat es immer noch nicht begriffen: So etwas gibt es nicht! In Deep Space Nine wiederholen sich mindestens drei von vier Stages in einem Level sowohl optisch als auch spielerisch immer wieder. Sogar ein eingefleischter Trekker würde sich bei sowas lieber gleich in ein Wurmloch hineinbeamen. Die Entwickler hatten zudem das Pech, daß das Ganze auf einer Raumstation spielt. Und somit entfallen natürlich auch Weltraumschlachten. Einziger Lichtblick ist, daß die Namen der Akteure (Sisco & Co.) auch richtig geschrieben wurden, denn abgesehen von Quark erkennt man sowieso keinen am Gesicht wieder. Als Star Trek-Fan greift man dann lieber zu The Next Generation, und als Jump'n Run-Liebhaber sowieso zu etwas ganz anderem.“





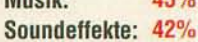
Auch kurze Shoot'em Up-Stages wurden eingebaut



Ein unterirdischer Generator, der umgehend zerstört werden muß

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Playmates Interaktive
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16



Grafik:	52%
Musik:	45%
Soundeffekte:	42%



Spielspaß 48%

SUPER NINTENDO

Frank Thomas
Big Hurt Baseball

Acclaim hat ihr Arsenal an hierzulande exotischen Sportspielen erweitert. Diesmal geht es wieder einmal um einen uramerikanischen Sport, nämlich Baseball. So werft und schlagt Ihr Euch wahlweise durch Freundschafts-, Saison- und Playoffbegegnungen , wobei das obligatorische Home Run-Derby ebenfalls nicht fehlen darf. Optisch präsentiert sich *Big Hurt Baseball* schlicht und übersichtlich. Je nach gewähltem Stadion ändert sich die Umgebung, wobei Ihr als Hauptperspektive grundsätzlich die Sicht aus der Fänger-Box habt. Wird der Ball geschlagen, schaltet die Ansicht um, und man erhält jeweils den Spielfeldausschnitt, in dem gerade der Ball unterwegs ist. *tet*

Oben: Grafisch unterscheidet sich Big Hurt nicht von anderen Baseball-Simulationen. Rechts: Der Pitcher bewegt sich sehr flüssig.



„Das Wichtigste bei einem Baseballspiel fehlt in Big Hurt Baseball einfach! Das Duell zwischen Werfer und Schläger artet in eine langwierige Knöpfchendrückerei, wobei natürlich jegliches Actionfeeling flöten geht. Wenigstens wurde jedoch in dieser Super Nintendo-Version die Bunt-Funktion eingebaut, was für strategisch denkende Coaches ein erfreulicher Gedanke ist. Aber trotzdem wird man genau wie bei der Mega Drive-Umsetzung das Gefühl nicht los, daß die Entwickler keine Ahnung von Baseball haben. Mittlerweile gibt es einen ganzen Schrank voller guter Baseball-Simulationen, und so muß man sich um so mehr über diesen Fehlgriff von Acclaim wundern."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Baseball-Simulation
Megabit: 16
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	69%
Musik:	42%
Soundeffekte:	51%

Spielspaß 48%

Test für angehende Hirntote

Der fiese Dr. Neurosis ist nicht nur machtbesessen und verrückt, er hat auch Methode. Mit einem *Zahlenrätsel* will er die Weltbevölkerung (und das seid Ihr) zum Grübeln bringen und durch diese Ablenkung jede Gegenwehr wider seine dunklen Pläne im Keim ersticken. Hier seid Ihr gefordert. Zeigt dem Doc, daß er den erhofften Zeitgewinn vergessen kann, und daß Euch das nebenstehende Rätsel keineswegs hirntot macht. Wer das Problem des Doktors löst, kann auch was Feines gewin-

1.– 5. Preis:	Eine supercoole *Braindead 13*-Leder jacke im Wert von ca. 400 Mark
6.– 10. Preis:	Eine *Braindead 13*-Jeansjacke im Wert von ca. 200 Mark
11.– 20. Preis:	Ein *Braindead 13*-T-Shirt
21.– 30. Preis:	Eine *Braindead 13*-Baseball-Kappe

Die Zahlenneurose:

Verteilt die Ziffern 1 bis 9 in einem drei mal drei Felder großen Quadrat so, daß die dreistellige Zahl in der mittleren Reihe exakt das Doppelte der dreistelligen Zahl in der obersten Reihe ergibt. Die dreistellige Zahl in der untersten Reihe soll noch dazu den dreifachen Wert der dreistelligen Zahl in der obersten Reihe haben. Jede der neun Ziffern darf nur ein einziges mal verwendet werden.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

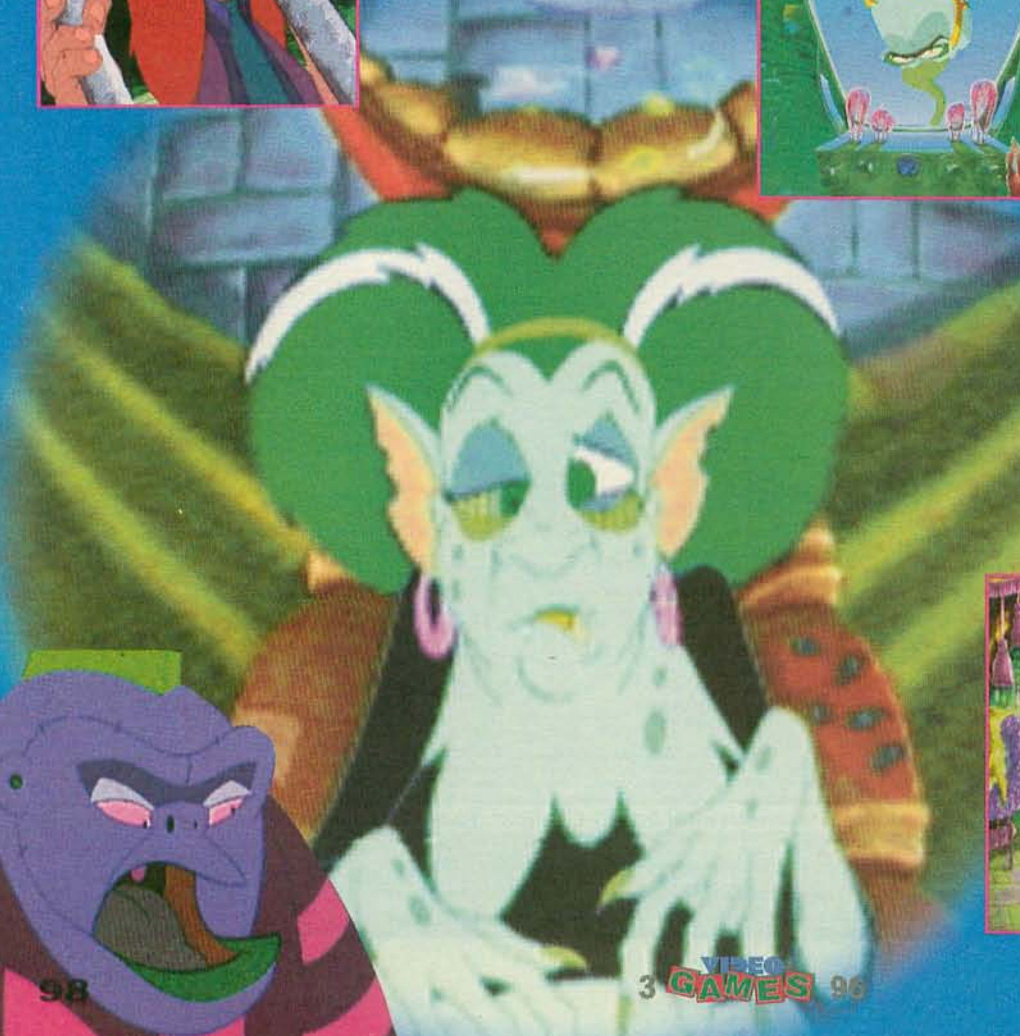
Es gibt mindestens zwei Lösungen und zwei wollen wir auch auf der Lösungspostkarte sehen.

Die schickt Ihr bis zum 13. März (Datum des Poststempels) an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: BRAINDEAD
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Unter allen richtige Einsendern entscheidet das Los. Sollten zuwenige Teilnehmer zwei richtige Lösungen einschikken, so werden für die übrigen Preise Karten mit einer richtigen Lösung hinzugezogen.

Diejenigen die beruflich mit Readysoft, unserem Verlag oder der 3DO-Company zu tun haben sowie die Angehörigen solcher Leutchen dürfen leider nicht mitmachen. Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen.





Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An- / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE:

- 3 SPORT-GAMES: Super Monaco GP & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer 79,95
- AAHI REAL MONSTERS 59,95
- AERO THE ACROBAT 2 49,95
- ALADDIN 59,95
- ALIEN SOLDIER 69,95
- ASTERIX 49,95
- ASTERIX - Power of Gods 89,95
- BATMAN & ROBIN 79,95
- BATMAN FOREVER 79,95
- BONKERS 49,95
- BOOGERMAN 49,95
- BRIAN LARA'S CRICKET 79,95
- BUGS BUNNY <01.96> 99,95
- CASTLEVANIA 49,95
- COMIX ZONE 79,95
- CUTTHROUT ISLAND <2.96> 99,95
- DAFFY DUCK in Hollywood 79,95
- DAS DSCHUNGELBUCH 59,95
- DESERT STRIKE 59,95
- Donald Duck Maui Mallard 99,95
- DUNE 2 109,95
- DYNAMITE HEADY 49,95
- E.A.Hockey & J. Madden 49,95
- EARTH WORM JIM 69,95
- EARTHWORM JIM 2 99,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 59,95
- EXO SQUAD 99,95
- FEVER PITCH - M. Basler 89,95
- FIFA SOCCER '96 89,95
- FLUX <01.96> 69,95
- GARFIELD 89,95
- INDIANA JONES <01.96> 109,95
- JOHN MADDEN '96 89,95
- JUDGE DREDD 69,95
- JURASSIC PARK 2 49,95
- JUSTICE LEAGUE 49,95
- KÖNIG DER LÖWEN 89,95
- LIGHT CRUSADER 119,95
- MARSUPILAMI 89,95
- MEGA MAN WILLY WARS 59,95
- MEGA TURRICAN 49,95
- MICKEY MANIA 49,95
- MICRO MACHINES'96 89,95
- Mission Impossible <02.96> 89,95
- MS. PACMAN 49,95
- NBA ACTION '95 89,95
- NBA JAM TOURNAMENT 69,95
- NBA LIVE '96 89,95
- NFL QUATERBACK '96 89,95
- NHL HOCKEY '96 89,95
- PETE SAMPRAS '96 89,95
- PHANTASY STAR IV <A> 109,95
- PHANTOM 2040 59,95
- PGA TOUR GOLF 3 69,95
- PGA TOUR GOLF '96 89,95
- POCAHONTAS <02.96> 99,95
- POWER RANGERS MOVIE 89,95
- PREMIER MANAGER 89,95
- PSYCHO PINBALL<A> 59,95
- RED ZONE 49,95
- REVOLUTION X <02.96> 99,95
- RISTAR 59,95
- RUGBY WORLD CUP '95 49,95
- SAMURAI SHODOWN 89,95
- SEPERATION ANXIETY 109,95
- SHADOWRUN <US> 69,95
- SHINING FORCE 2 89,95
- SLAM MASTERS 49,95
- SOLEIL 109,95
- SOLEIL <A> 79,95
- SONIC COMPILATION: Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik's Mean Bean Machine 79,95
- SONIC 2 49,95
- SONIC 3 99,95
- SONIC & KNUCKLES 59,95
- SONIC SPINBALL 49,95
- SPEEDY GONZALES 89,95
- SPIDERMAN - Venom 69,95
- STAR TREK DS9 <02.96> 99,95
- STORY OF THOR 119,95
- STRIKER 69,95
- SUBTERANIA 49,95
- SUPER SKIDMARKS 89,95
- S. STREETFIGHTER 2 99,95
- SYNDICATE 49,85
- TAZMANIA 2 49,95
- THEME PARK 99,95
- Tiny Toons -Acme All Stars 49,95
- TOE JAM & EARL 2 49,95
- TOTAL FOOTBALL 69,95
- TOUGHMAN CONTEST 49,95
- VECTORMAN 79,95
- VIRTUA RACING 89,95
- VR TROOPERS 89,95
- W. GRETZKY ICEHOCKEY 69,95
- WEAPONLORD <01.96> 99,95
- WOLVERINE 49,95
- WORMS <01.96> 79,95
- WRESTLEMANIA ARCADE 89,95
- WWF RAW 59,95
- X-PERTS <02.96> 89,95

ZUBEHÖR MEGADRIVE:

- MEGA DRIVE KONSOLE 159,95
- 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
- 6 BUTTON Infarot Joyads 79,95
- ACTION REPLAY 2 89,95
- ADAPTER 24,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 12,95
- RGB <Scart> KABEL je 24,95
- SV 401 "Stick" 29,95
- SV 433 "Joystick" 29,95
- SV 437 "Programmable" 59,95

SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

- ARCH RIVALS 29,95
- B.O.B. 39,95
- BALLZ 3D 29,95
- BATMAN RETURNS 29,95
- Bloodshoot / Battle Frenzy 39,95
- BRUTAL - Paws of Fury 39,95
- BUBBLE & SQUEAK 39,95
- BUBSY THE BOBCAT 2 39,95
- BUCK ROGERS 39,95
- CHAKAN 29,95
- CLAYFIGHTER 39,95
- COOL SPOT 39,95
- CORPORATION 29,95
- Cosmic S. & Fantastic Dizzy 39,95
- DAVIS CUP TENNIS 39,95
- DINO DINI'S SOCCER 29,95
- DR. ROBOTNIK 39,95
- ETERNAL CHAMPIONS 29,95
- EX-MUTANTS <A> 29,95
- GENERATION LOST 39,95
- GODS 39,95
- HURRICANES 29,95
- HYPERDUNK 29,95
- INCREDIBLE HULK 29,95
- INTERNATIONAL RUGBY 39,95
- JAMES POND 3 29,95
- J.MADDEN FOOTBALL '94 29,95
- J.MADDEN FOOTBALL '95 39,95
- KICK OFF 3 39,95
- MARKO'S MAGIC Football 29,95
- MEGA SWIV 39,95
- MR. NUTZ 39,95
- NFL QUATERBACK 39,95
- NHL HOCKEY '95 39,95
- NORMYS BEACH BABES 29,95
- OTTIFANTS 39,95
- PAGEMASTER 39,95
- POWERMONGER 29,95
- PRINCE OF PERSIA 39,95
- PUGGSY 29,95
- RISE OF THE ROBOTS 39,95
- ROCKET KNIGHT ADV. 39,95
- SIMPSONS Bart Nightmare 29,95
- SIMPSONS Krusty Fun Hse. 29,95
- SIMPSONS Virtual Bart 39,95
- SONIC 1 29,95
- SPARKSTER 39,95
- SUPER FANTASY ZONE 39,95
- Sword of Vermillion <A> 29,95
- TALMIT'S ADVENTURE 29,95
- TERMINATOR 34,95
- TINY TOONS 39,95
- WARLOCK 39,95
- WINTER OLYMPICS 39,95
- WIZ'N LIZ 29,95
- WORLD CUP ITALIA '90 29,95
- WRESTLE WAR 29,95
- YOGI BEAR 39,95
- ZOMBIES 39,95
- ZOOL 39,95

SEGA 32 X:

- 32 X Grundgerät 189,95
- 32 X Grundgerät & WWF & NBA T.E. 259,95
- CORPSE KILLER <CD> 49,95
- GOLF MAGAZINE 89,95
- KNUCKLES CHAOTIX 99,95
- METAL HEAD 109,95
- MOTHERBASE 109,95
- MOTORCROSS CHAMP. 99,95
- NBA T.E. 49,95
- NFL Quaterback '96 49,95
- SLAM CITY - S.Pippen <CD> 49,95
- STELLAR ASSAULT 89,95
- SUPREME WARRIOR <CD> 49,95
- VIRTUA FIGHTER 99,95
- WWF RAW 49,95

GAME GEAR:

- ASTERIX - Secret Mission 39,95
- Asterix - Secret & T-Shirt 49,95
- AXE BATTLER 29,95
- CHAMPIONSHIP HOCKEY 39,95
- CHESSMASTER 39,95
- COSMIC SPACEHEAD 29,95
- DEVILISH 29,95
- DYNAMITE HEADY 29,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
- ERNIE ELS GOLF <A> 39,95
- FANTASY DIZZY 29,95
- GLOBAL GLADIOTORS 39,95
- HURRICANES 39,95
- JOHN MADDEN '95 <A> 29,95
- MARBLE MADNESS 39,95
- Marko's Magic Football <A> 29,95
- OLYMPIC GOLD 39,95
- PAPERBOY 39,95
- PGA TOUR GOLF 39,95
- POPILS 39,95
- RISTAR 39,95
- SONIC CHAOS 39,95
- SONIC SPINBALL 49,95
- SUPERMAN 39,95
- TARZAN 39,95
- TAZMANIA 39,95

...und viele andere...

MANGA:

- GUYVER 1-12 je 24,95
- MADOX 01 - SKIN PANIC 29,95
- PATLABOR 2 39,95
- PROJEKT A-KO 4 29,95
- STREETFIGHTER 2 39,95

... und viele andere ...

SATURN GAMES:

- Blazing Tornados <jap.> 109,95
- BREAK THRU <jap.> 109,95
- BUG 89,95
- Clockwork Knight 1 & 2 je 79,95
- CYBER SPEEDWAY 79,95
- CYBERIA <02.96> 89,95
- D'S DINNER <jap.> 109,95
- DARKSTALKERS <jap.> 139,95
- DARIUS GAIDEN <02.96> 89,95
- DAYTONA U.S.A. 99,95
- DIGITAL PINBALL 89,95
- F1 Live Information <jap.> 119,95
- FIFA SOCCER '96 89,95
- FIRE PRO GAIDEN <jap.> 109,95
- FORMULA 1 <02.96> 109,95
- GALACTIC ATTACK 99,95
- GALACTIC PINBALL 89,95
- GALAXY FIGHT <jap.> 119,95
- HOKUTO-NO-KEN <jap.> 119,95
- Johnny Bazookatone 79,95
- KING OF SPIRITS <jap.> 119,95
- LAYER SECTION <jap.> 119,95
- MYST 89,95
- MYSTARIA <01.96> 99,95
- MYSTERY MANSION 119,95
- NBA JAM TOURNAMENT 89,95
- NFL Quaterback '96 <02.96> 79,95
- NHL ALL STAR HOCKEY 89,95
- Off World Interceptor 79,95
- PANZER DRAGOON 109,95
- Panzer Dragoon 2 <jap> 139,95
- PARODIUS 89,95
- PEBBLE BEACH GOLF 89,95
- QUANTUM GATE <jap.> 109,95
- RACE DRIVIN <jap.> 79,95
- RAYMAN 89,95
- REVOLUTION X <02.96> 89,95
- RISE 2: The Resurrection 79,95
- ROBOTICA 89,95
- SEGA RALLEY 99,95
- SHINOBI X 89,95
- SIM CITY 2000 89,95
- STEAMGEAR MASH <jap.> 119,95
- STREETFIGHTER - MOVIE 79,95
- SV Zero Warriors <jap.> 129,95
- TENNIS <02.96> 99,95
- THEME PARK 89,95
- THUNDERHAWK 2 <A> 89,95
- TRUE PINBALL <02.96> 89,95
- VICTORY GOAL 109,95
- VIRTUA COP & GUN 139,95
- VIRTUA FIGHTER 89,95
- VIRTUA FIGHTER 2 109,95
- VIRTUA FIGHTER REMIX 59,95
- VIRTUA HANG ON <02.96> 109,95
- VIRTUAL HYDLIDE 99,95
- VIRTUA RACING 79,95
- VR BASEBALL 109,95
- VR TROOPERS 89,95
- WATERWORLD <02.96> 89,95
- WING ARMS <02.96> 89,95
- WORLD CUP GOLF <02.96> 79,95
- WORLD SERIES BASEBALL 79,95
- WORMS <02.96> 89,95
- WWF - The Arcade Game 89,95
- X-MEN <jap.> 109,95

SATURN HARDWARE:

- SATURN 599,95
- ACTION REPLAY 89,95
- ADAPTER 59,95
- Antennenkabel mit Bildfilter 54,95
- ARCADE RACER 109,95
- JOYPAD 39,95
- JOYPAD "Orginal" 49,95
- JOYPAD-Verlängerung 19,95

MEGA CD:

- ADAPTER US / PAL 69,95
- 2 GAMES IN 1 49,95
- 5 GAMES IN 1 69,95
- BATMAN RETURNS 19,95
- BATTLE FRENZY 29,95
- BC RACERS 49,95
- BEAST 2 39,95
- BLACKHOLE ASSAULT 29,95
- CHUCK ROCK 39,95
- CORPSE KILLER 29,95
- DUNE <A> 69,95
- EARTHWORM JIM 69,95
- ECCO THE DOLPHIN 49,95
- ETERNAL CHAMPIONS 89,95
- FAHRENHEIT 79,95
- FLINK 39,95
- FORMULA 1 RACING <US> 59,95
- KIDS ON SITE 29,95
- LORDS OF THUNDER 89,95
- LUNAR 2 US 119,95
- MICKEY MANIA 49,95
- MICROCOSM 49,95
- MYSTERY MANSION 59,95
- NHL '94 29,95
- POWER RANGERS 89,95
- POWERMONGER 29,95
- PUGGSY 29,95
- ROAD AVENGER 19,95
- SENSIBLE SOCCER 69,95
- SEWER SHARK 39,95
- SHINING FORCE 89,95
- SILPHEED 49,95
- SLAM CITY <A> 29,95
- SOULSTAR 49,95
- SURGICAL STRIKE 79,95
- SURPREME WARRIOR 29,95
- THUNDERHAWK 59,95
- WOLFCHILD 29,95
- WORLD CUP USA '94 49,95

SUPER NINTENDO:

- 90 MINUTES PRIME GOAL 109,95
- ACME ANIMATION 79,95
- ASTERIX 99,95
- ASTERIX & OBELIX 119,95
- BATMAN FOREVER 89,95
- BIG SKY TROOPER 99,95
- BIOMETAL <A> 69,95
- BOOGERMAN 89,95
- BREATH OF FIRE US 129,95
- CASTLEVANIA - VAMPIRE 99,95
- Chrono Trigger US 129,95
- Chrono Trigger Hintbook 39,95
- CIRCUIT USA 99,95
- CUTTHROAT ISLAND 99,95
- DIRT RACER FX 89,95
- Donald Duck - Maui Mallard 119,95
- Donkey Kong Country 2 119,95
- EARTHWORM JIM 2 99,95
- F. Thomas BIG HURT 99,95
- FIFA SOCCER '96 109,95
- Final Fantasy 3 US 129,95
- F.F.3 Spielberater <A> 39,95
- HEBEREKE'S POPOON 59,95
- ILLUSION OF TIME 109,95
- International Superstar Soccer Deluxe 119,95
- ITCHY & SCRATCHY 59,95
- IZZY'S OLYMPIC QUEST 89,95
- JOE & MAC 3 69,95
- JOHN MADDEN '96 99,95
- JUNGLE STRIKE 79,95
- Kid Clown in Crazy Chase 59,95
- KIRBY'S DREAM COURSE 79,95
- KIRBY'S GHOST TRAP 79,95
- L. MATTHÄUS SOCCER 79,95
- LUFIA US 89,95
- M. BASLER SOCCER <A> 69,95
- MASK 109,95
- MECHWARRIOR 3050 89,95
- MEGA MAN 7 99,95
- MEGA MAN X 2 89,95
- MICKEY & MINNI Circus M. 89,95
- Micro Machines 2 99,95
- NBA - GIVE 'N 'GO 119,95
- NBA JAM T.E. 79,95
- NBA LIVE '96 109,95
- NHL HOCKEY '96 109,95
- PAC IN TIME 59,95
- PAC MAN 2 89,95
- PINOCCHIO 129,95
- PGA TOUR GOLF '96 109,95
- Porkey Haunted Hollidays 99,95
- POWER RANGERS 89,95
- PREHISTORIK MAN 89,95
- PRIMAL RAGE 99,95
- PUZZLE BOBBLE 99,95
- SECRET OF EVERMORE 109,95
- SECRET OF MANA 99,95
- SHADOWRUN 79,95
- SIM CITY 89,95
- SOCCER SHOOTOUT 89,95
- SPEEDY GONZALES 129,95
- Star Trek Deep Space 9 99,95
- STAR TREK N.G. 99,95
- STAR TREK Starfleet Acad. 79,95
- STUNT RACE FX 69,95
- SUPER ADV. ISLAND 2 59,95
- SUPER BC KID 69,95
- SUPER BOMBERMAN 3 99,95
- SUPER MARIO WORLD 2 99,95
- TETRIS & DR. MARIO 79,95
- THEME PARK 99,95
- TIM IN TIBET 119,95
- TIMECOP 89,95
- TOTAL FOOTBALL 99,95
- UNIRALLY 69,95
- URBAN STRIKE 99,95
- WATERWORLD 99,95
- WEAPON LORD 99,95
- WORLD MASTERS GOLF 109,95
- WORMS 99,95
- WRESTLEMANIA ARCADE 99,95
- X-MEN 59,95

SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

- AAH! REAL MONSTERS 49,95
- ACTRAISER 2 49,95
- AERO THE ACROBAT 2 49,95
- BLACKHAWK <A> 49,95
- BLACKHAWK 59,95
- BRAINIES 39,95
- BRAWL BROTHERS 49,95
- CAPTAIN COMMANDO 49,95
- Champ. World Class Soccer 34,95
- CLAYFIGHTER <A> 49,95
- CLAYFIGHTER 2 59,95
- CYBERNATOR 39,95
- DARIUS TWIN <A> 39,95
- DEMONS CREST 59,95
- DRAGON - Bruce Lee Story 59,95
- DSCHUNGELBUCH 59,95
- EARTH Defense Force <A> 49,95
- EARTHWORM JIM 59,95
- EEK! THE CAT 29,95
- EQUINOX 49,95
- FIEVEL - Der Mauswanderer 49,95
- FIFA SOCCER 59,95
- FLASHBACK 49,95
- Ghoul Patrol <Zombie 2> 39,95
- GODS 39,95
- HAGANE 49,95
- HEBEREKE POPOON 2 49,95
- HOLE IN ONE GOLF <A> 49,95
- INCREDIBLE HULK 39,95
- INDIANA JONES ADV. 59,95
- J. NICKLAUS GOLF <A> 49,95
- JUSTICE LEAGUE 59,95
- KING ARTHUR'S World <A> 59,95
- LEGEND 39,95
- LEMMINGS 2 49,95
- LOST VIKINGS <A> 49,95
- MAGIC BOY <A> 39,95
- Mario is Missing <A> 29,95
- MARKOS MAGIC FOOTBALL 49,95
- MEGA MAN X <A> 49,95
- MICHAEL JORDAN CHAOS 49,95
- MICKEY MANIA 49,95
- MICRO MACHINES 39,95
- NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
- PAGEMASTER 39,95
- PHANTOM 2040 49,95
- PILOTWINGS 39,95
- PINBALL Dreams 59,95
- PINBALL Fantasies 59,95
- PLOK <A> 39,95
- POWER DRIVE 49,95
- PRINCE OF PERSIA <A> 49,95
- PUTTY SQUAD 49,95
- RASENMÄHERMANN <A> 39,95
- RISE OF THE ROBOTS 39,95
- SAILORMOON <A> 39,95
- SONIC BLASTMAN <A> 49,95
- SPARKSTER 49,95
- SPECTRE 39,95
- SPIDERMAN - ANIMATED 69,95
- STAR WING <A> 39,95
- STARGATE 49,95
- STREET RACER 49,95
- SUPER BOMBERMAN 2 <A> 49,95
- SUPER DANY 49,95
- SUPER MARIO KART 64,95
- SUPER MARIO ALL STARS 64,95
- Super Metroid <A> 49,95
- S. RETURN OF THE JEDI 69,95
- SYNDICATE 49,95
- TINY TOONS <A> 39,95
- TURBO TOONS 49,95
- UTOPIA 49,95
- VORTEX 39,95
- WARLOCK 49,95
- WING COMMANDER <A> 49,95
- WORLD HEROES 49,95
- WWF RAW & VIDEO 69,95
- YOUNG MERLIN <A> 49,95
- ZELDA 3 <A> 59,95
- ZERO THE Kamikaze S. <A> 49,95
- ZOMBIES 49,95
- ZOOP 49,95

S-NES ZUBEHÖR:

- 2 INFAROT-PADS 69,95
- 5 SPIELER Adapter 39,95
- 6 BUTTON PAD 29,95
- ADAPTER US / PAL 29,95
- ACTION REPLAY 3 89,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 14,95
- SCART / RGB KABEL 24,95
- SV 336 Joystick 49,95
- SV 337 Pad 59,95
- SV 338 Topfighter 99,95

GAME BOY:

- GAME BOY & TETRIS 99,95
- ACTION REPLAY 49,95
- AKKULADER & Ladegerät 39,95
- AUTO-ADAPTER 14,95
- ANIMANIACS 49,95
- ASTERIX & OBELIX 59,95
- B.C. KID 2 39,95
- CHUCK ROCK 39,95
- CLIFFHANGER 29,95
- COOL SPOT 39,95
- DONKEY KONG LAND <A> 49,95
- DR. MARIO 39,95
- DRACULA 29,95
- DUCKTALES 2 49,95
- GEAR WORKS 29,95
- LEMMINGS 2 29,95
- MEGA MAN IV 49,95
- MICRO MACHINES <A> 29,95
- MONSTER TRUCK <A> 39,95
- MS PACMAN 39,95
- NBA JAM T.E. 49,95
- PANG 29,95
- RAGING FIGHTER <A> 39,95
- SCHLÜMPFE, DIE 49,95
- SEAQUEST DSV 39,95
- SENSIBLE SOCCER 39,95
- STAR TREK <A> 49,95
- STREETFIGHTER 2 59,95
- SWORD OF HOPE <A> 39,95
- TRUE LIES 39,95
- WWF - Superstar 2 39,95
- ZELDA <A> 29,95

PLAY STATION:

- PLAY STATION 569,95
- ACTION REPLAY PRO 89,95
- EURO AV SCART KABEL 49,95
- HF ADAPTER 49,95
- Infarot-Joypads 2er Set 89,95
- JOYPAD 39,95
- JOYPAD "Orginal" 59,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 19,95
- LINK KABEL 49,95
- MEMORY CARD 49,95
- MOUSE 59,95
- MULTI TAP 59,95
- neGcon 89,95
- AFTERMATH <02.96> 99,95
- AIR COMBAT 89,95
- ALIEN TRILOGY <02.96> 89,95
- ASSAULT RIGS <02.96> 89,95
- Battle Arena Toshinden 89,95
- CYBERSPEED 89,95
- CYBERIA <02.96> 89,95
- CYBERSLED 89,95
- DEFCON 5 <02.96> 89,95
- DESTRUCTION DERBY 99,95
- DIGITAL PINBALL <02.96> 89,95
- EXTREME GAMES 89,95
- FIFA '96 79,95
- GOAL STORM 89,95
- HI OCTANE 79,95
- Int. Champ. Soccer <02.96> 89,95
- JOHNNY BAZOOKATONE 79,95
- JUPITER STRIKE 79,95
- KILEAK THE BLOOD 89,95
- KRAZY IVAN <02.96> 99,95
- LEMMINGS 3D 89,95
- LOADED 89,95
- LONE SOLDIER 89,95
- MICKEYMANIA <02.96> 89,95
- NBA JAM TOURNAMENT 79,95
- NOVASTORM 89,95
- OFF WORLD INTERCEPTOR 89,95
- PARODIUS 89,95
- PGA TOUR GOLF 89,95
- PRIMAL RAGE <02.96> 89,95
- RAIDEN PROJECT 89,95
- RAPID RELOAD 89,95
- RAYMAN 89,95
- REVOLUTION X <02.96> 89,95
- RIDGE RACER 99,95
- ROAD RASH <02.96> 89,95
- SHELL SHOCK <01.96> 89,95
- SHOCKWAVE <02.96> 89,95
- Starblade Alpha <02.96> 89,95
- STREETFIGHTER - MOVIE 79,95
- STRIKER 96 79,95
- TEKKEN 109,95
- THEME PARK 89,95
- THUNDERHAWK 2 <Uncut> 89,95
- TOTAL ECLIPSE TURBO 89,95
- TOTAL NBA <02.96> 99,95
- TRUE PINBALL <01.96> 89,95
- TWISTED METAL 89,95
- WAR HAWK 89,95
- WIPE OUT 99,95
- WORLD CUP GOLF <02.96> 89,95
- WORMS 89,95
- WWF - ARCADE GAME 79,95
- X-COM ENEMY UNKNOWN 79,95
- X-MEN <02.96> 89,95

Händleranfragen erwünscht !!! • Auslandslieferungen nur gegen Postanweisung (DM 16,- Porto) • Versandpreise per Nachnahme DM 12,- • **Händleranfragen erwünscht !!!**

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! • A=ausländische Anleitung • **Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!!** • Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

Acclaim Wettbewerbs-Auflösung

Der größte Wettbewerb der Video-Games-Geschichte ist aufgelöst. Aus über 2000 Einsendungen haben wir acht Gewinner gezogen, die sich über eine 32-Bit-Konsole und ein Software-Abo freuen dürfen.

Vor rund sechs Monaten in der Video Games 10/95 begann der Acclaim-Wettbewerb mit den ersten sechs Fragen. In den beiden folgenden Ausgaben folgten weitere 12 knifflige Rätsel, die alle irgendetwas mit Acclaim-Spielen zu tun hatten. Ende Oktober trudelten dann die ersten Lösungen bei uns ein, und bis zum Einsendeschluß stapelten sich bei uns Briefe, Postkarten und Faxe, insgesamt über 2000 richtige Antworten (und auch einige falsche). Um die teilweise doch recht schwierigen Rätsel zu knacken, machten einige von Euch anscheinend die örtlichen Bibliotheken und Videotheken unsicher, spannten Eltern, Geschwister und Schulkameraden ein und holten die wertvolle Video-Games-Sammlung aus dem Safe. Auf jeden Fall scheint es Euch einen Heidenspaß gemacht zu haben, denn viele von Euch verlangten mehr Gewinnspiele dieser Art. Einige Leser teilten uns auch "wichtige" Informationen persönlicher Art mit, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Lucia Gacinski aus Berlin erfreut sich z.B. momentan an den Düften, die Ihr Nachwuchs regelmäßig in die Luft setzt ("Mein Sohn stinkt"). Für einen Hunni würde sie außerdem die Telefonnummer von Tets Schwester rausrücken, was sich aber erledigt hat, da wir ja inzwischen wissen, daß Tet und seine Schwester dieselbe Person sind. Mit den Worten "Hallo, ich heiße Tobias und kann Tennis spielen" wollte uns Tobias Schüle aus March beeindrucken, während einige Leser auf göttliche Unterstützung hofften: Michaela Uhl, ebenfalls aus March, schickte uns folgendes Fax: „Der Herr sandte mir ein Zeichen in Form von Buchstaben!! So brannte es leuchtend hell am Firmament: The Acclaim Universe. Könnt Ihr es deuten? Ich flehe darum!!!!!" Simon Breitenfeld aus Freiburg traf die Eingebung wohl in der Kirche, denn seine ersten zwei Lösungsversuche lauteten "Oh Herr, erbarme Dich!" und "Christus, erbarme Dich!", bevor er doch auf die korrekte Antwort kam.

Wir danken allen, die an unserem Gewinnspiel mitgemacht haben. Für alle, die es noch nicht wissen, hier noch einmal der Lösungssatz:

The Acclaim Universe

Dazu gib´s auch die Auflösung zu den 18 Fragen.

Frage 1:
Welcher Spieler der San Antonio Spurs ist bekannt dafür, daß er häufig seine Haarfarbe wechselt?
Antwort:
Das kann natürlich nur **Dennis Rodman** sein, das Enfant Terrible der NBA, der die Spurs inzwischen verlassen hat. Der Lösungsbuchstabe lautete also **S**.

Frage 2:
Wie heißt der Deutsche, der am Drehbuch zu Star Gate mitschrieb?
Antwort:
Roland Emmerich, der Lösungsbuchstabe war **L**.

Frage 3:
Wie heißt der Bruder von Judge Dredd?
Antwort:
Dredds Bruder, der sowohl im Spiel als auch im Film vorkommt, heißt **Rico**. Der Lösungsbuchstabe lautete **C**.

Frage 4:
Wie heißt der japanische Wrestler in *WWF Raw*?
Antwort:
Die Lösung lautete **Yokozuna**, was eigentlich kein Name, sondern der höchste Rang ist, den ein Sumo-Wrestler erreichen kann. Der Lösungsbuchstabe war **N**.

Frage 5:
Wie heißt die Schauspielerin, die die weibliche Hauptrolle in Batman Forever spielt?
Antwort:
Die Art und Weise, wie **Nicole Kidman** Batman bezirzt hat, vergißt man nicht so schnell. Der Lösungsbuchstabe war **E**.

Frage 6:
Wie heißt die Figur, die Sylvester Stallone in Demolition Man spielt?
Antwort:
Sly Stallone spielte den Ex-Cop **John Spartan**. Der Lösungsbuchstabe war **T**.

Frage 7:
Wie heißt der Quarterback des letztjährigen (1994) Super-Bowl-Gewinners?
Antwort:
Der Quarterback der Dallas Cowboys, die Ende Januar wieder um den Super Bowl spielten, heißt **Troy Aikman**. Der Lösungsbuchstabe ist **A**.

Frage 8:
In welchem Stadtteil von London befindet sich das englische Büro von Acclaim?
Antwort:
Die Antwort **Knightsbridge** steht auf jeder Acclaim-Verpackung. Das "**I**" war richtig.

Frage 9:
Von welcher englischen Softwarefirma stammt *Marko's Magic Football*?
Antwort:
Wer die Video Games sammelt, könnte sich den Test raussuchen und lesen, daß **Domark** für Markos magische Fußballspiele verantwortlich war. Der Buchstabe lautete **R**.

Frage 10:
In welchem US-Bundesstaat wurde George Foreman geboren?
Antwort:
Big George stammt aus **Texas**, wo alle richtigen Männer herkommen. Der Lösungsbuchstabe lautete **E**.

Frage 11:
Wie heißt Green Arrow mit bürgerlichem Namen?
Antwort:
Sogar Comic-Freaks haben mit dieser Frage ihre Probleme gehabt. Green Arrow heißt eigentlich **Oliver Queen**. Der Lösungsbuchstabe war **U**.

Frage 12:
In welcher amerikanischen Großstadt lebt Spiderman?
Antwort:
Spiderman alias Peter Parker lebt in **New York**. Der Lösungsbuchstabe lautete **E**.

Frage 13:
Wie heißt die Schauspielerin, die in den drei Alien-Filmen Leutnant Ripley spielte?
Antwort:
Eine der einfacheren Fragen, Leutnant Ripley wurde natürlich von **Sigourney Weaver** gespielt, die momentan in Copykill zu sehen ist. Der Lösungsbuchstabe war **I**.

Frage 14:
Wie heißt die amerikanische Schauspielerin, die in Cutthroat Island die Hauptrolle spielt?
Antwort:
Der Film hat sich in den USA inzwischen als Megaflop entpuppt, die glücklose Schauspielerin heißt **Geena Davis**. Der Lösungsbuchstabe war **V**

Frage 15:
Aus welcher amerikanischen Stadt sind die White Socks?
Antwort:
Baseball-Fans an die Front, die White Socks kommen natürlich aus **Chicago**. Der Lösungsbuchstabe lautete **C**.

Frage 16:
Wie heißt die englische Softwarefirma, die *Rise of the Robots* entwickelte?
Antwort:
Für diesen Geniestreich dürfen wir uns bei den Programmierern von **Mirage** bedanken. Der Lösungsbuchstabe war **M**.

Frage 17:
Wie heißt der Schauspieler, der in Streetfighter die Rolle des General Bison spielte?
Antwort:
Erst letztes Jahr verstarb **Raul Julia**, der uns auch als Gomez begeisterte. Der Lösungsbuchstabe lautete **A**.

Frage 18:
Welche US- Schauspielerin spielte im Filmhit Casper die Rolle der Kat?
Antwort:
Die Rolle der niedlichen Kat übernahm **Christina Ricci**. Der Lösungsbuchstabe war **H**.

War doch gar nicht so schwer, oder? Folgende acht Genies sind jedenfalls auf die richtige Lösung gekommen und hatten auch noch das Glück, gezogen zu werden. Ihr solltet inzwischen Eure Konsolen erhalten haben, die Spiele schickt Euch Acclaim direkt.

Jeweils eine Playstation und ein Jahresabo für Acclaim-Software haben gewonnen:



Martin Locher aus 3097 Liebefeld in der Schweiz



Robert Schuck aus 86688 Marxheim



André Müllers aus 41064 Mönchengladbach

Michael Waldinger aus 85464 Finsing

Jeweils einen Sega Saturn und ein Jahresabo für Acclaim-Software haben gewonnen:



Abdurrahman Ödemis aus 10997 Berlin

Natali Krekeler aus 24857 Fahrdorf

André Malcherek aus 49661 Cloppenburg

Marco Ressler aus 48691 Vreden

Wir gratulieren ganz herzlich!

The Acclaim Universe

Nachdem wir das Rätsel gelöst haben, fragt sich natürlich jeder, was sich hinter dem Begriff "The Acclaim Universe" verbirgt. Acclaim setzt sich aus insgesamt sieben Firmenzweigen zusammen, für die weltweit über 800 Mitarbeiter tätig sind, darunter allein rund 350 Entwickler (Programmierer, Designer, Musiker, Grafiker). **Acclaim Interactive Entertainment Software** entwickelt seit acht Jahren Video- und seit kurzem auch Computerspiele, darunter Hits wie *NBA Jam, Batman Forever und Alien Trilogy*. **Acclaim Coin-Operated Entertainment Inc.** ist eine neue Abteilung, die Spielautomaten entwickelt, geplant sind unter anderem *Batman* und *NBA Jam Extreme*. **Acclaim Comics** wurde kürzlich zusammen mit Valiant und Armada Comics gegründet und veröffentlicht Comics wie *Turok Dinosaur Hunter* und *X-O Manowar*. **Acclaim Distribution Inc.** vertreibt international auch Produkte anderer Spiele-Hersteller, in Deutschland z.B. Spiele von Interplay, THQ und Codemasters. **Acclaim Motion Capture Services** konzentriert sich auf Spezial-Effekte für Filme und andere Medien und arbeitete unter anderem am *Batman Forever* Kinofilm mit. **Acclaim/TCI:** in Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Fernsehkabelgiganten TCI soll ein Video-Games-On-Demand-Service in den USA angeboten werden, der für Europa vorerst leider nicht geplant ist. **Acclaim Advanced Technologies Group** entwickelt für Acclaim neue Technologien für Video- und Computerspiele, z.B. eigene Speicherchips für Acclaim-Module und Motion-Capture-Systeme, wie in *Alien Trilogy* zu sehen. *rz*



Final Fantasy 64

Leider konnte die Nintendo-64 (Ultra 64)-Version des Super-Rollenspiels Final Fantasy auf der Shoshinkai-Messe im letzten Jahr nicht vorgestellt werden. Wir haben deshalb von Square die ersten Infos direkt angefordert. In einem ausführlichen Work in Progress-Bericht zeigen wir die ersten Screenshots und haben uns mit den Entwicklern unterhalten.

Ridge Racer Revolution

Europa holt auf! Nur knapp vier Monate nach der Veröffentlichung in Japan erscheint Ridge Racer Revolution jetzt auch bei uns. Jan hat in den letzten Tagen fleißig Gas gegeben und berichtet in seinem ausführlichen Test, ob Namco es tatsächlich geschafft hat, das ultimative Rennspiel für Playstation noch zu verbessern. Dazu testen wir gleich noch Toshinden 2.

Noch schneller, noch detaillierter, noch besser? Ridge Racer Revolution



Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/6883036 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Acclaim

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsdirektor: Wolfram Höfler
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

- Air Cavalry dt 99.00
- **Asterix & Obelix dt 129.00**
- Batman Forever dt 119.00
- Bomberman 3 dt 119.00
- Breath of Fire 2 us 119.00
- Castlevania Vampire dt 129.00
- Chrono Trigger us 149.00
- **Cut Throat Island dt 109.00**
- Donald in Maui Malla dt 129.00
- Donkey Kong Count. 2 dt 129.00
- Dracula X (16 MB) dt 129.00
- Earth Worm Jim 2 dt 119.00
- Fievel Mauswanderer dt 79.00

Fifa Soccer 96 dt 99.00

- Hebereke 2 dt 89.00
- Hungry Dinosaurs dt 84.00

Illusion of Time dt 109.00

- **Int.Superstar Soccer dt 99.00**
- Int.S.Soccer Deluxe dt 129.00
- Izzy's Quest dt 109.00
- **Jungle Strike dt 99.00**
- Kawasaki Superbikes dt 99.00

- **Kirbys Ghost Trap dt 89.00**
- Lion King (24 Meg) dt 119.00
- Lobo dt 129.00
- Lost Vikings 2 dt 99.00
- Lothar Matthäus dt 109.00
- **Mario World 2 dt 109.00**
- Mask dt 99.00
- Mechwarrior 3050 dt 99.00

Mega Man X 2 dt 109.00

Mega Man 7 dt 109.00

- Mickey & Minnie dt 99.00
- Micro Machines 2 dt 119.00
- NBA Basketball dt 129.00
- **NBA Live 96 dt 99.00**

NHL Hockey 96 dt 109.00

- Pac Man 2 dt 109.00
- PGA Tour Golf 96 dt 109.00
- Pinocchio dt 129.00
- **Packy & Rocky 2 dt 79.00**
- Power Ranger 2 dt 119.00
- Prehistorik Man dt 99.00
- Primal Rage dt 99.00
- **Revolution X dt 109.00**
- Samurai Shodown dt 99.00
- Schlümpfe (dt. Text) dt 109.00
- Secret of Mana kp.dt dt 109.00
- Secret of Evermore dt 109.00
- Shadowrun kp.dt. dt 89.00
- Shaq-Fu dt 109.00
- Shootout Soccer dt 99.00
- Spawn dt 114.00
- **Star Trek: Next Gen. dt 109.00**
- **Star Trek:Deep Space dt 109.00**
- Tetris & Dr. Mario dt 89.00
- **Theme Park (kp.dt.) dt 109.00**
- Tim in Tibet dt 129.00
- Tiny Toon 2 dt 79.00
- Total Football dt 99.00
- Troy Aikman Football dt 99.00

Turrican 2 dt 99.00

- Unirally dt 79.00
- **Urban Strike dt 99.00**
- Venom:Spider-Man dt 114.00
- Waterworld dt 109.00
- Weapon Lord dt 119.00
- Worms dt 104.00
- WWF Wrestl. Arrcade dt 99.00

Super NES-Sonderangebote

- Aaht Real Monster dt 59.00
- Actraiser 2 dt 69.00
- Aero the Akrobat 2 uk 49.00
- Ardy Lightfoot dt 59.00

Beavis and Butthead dt 39.00

- Bomberman 2 dt 59.00
- Captain Commando dt 69.00
- Clay Mates dt 39.00
- Dragzone dt 39.00
- Earth Worm Jim dt 69.00
- Fun & Games dt 39.00
- Hebereke Popoon dt 49.00
- Indiana Jones dt 69.00
- John Madden 95 dt 39.00
- Judge Dredd dt 49.00
- Lemmings 2 dt 59.00

Mario All Star Clas. dt 69.00

Mario Kart Classic dt 69.00

- Mario Paint mit Maus dt 69.00
- Marko's Magic Footb. dt 49.00
- Metroid uk 59.00

- Mickey Mania dt 49.00
- Mighty Max dt 49.00
- Page Master dt 49.00
- Parodius dt 39.00
- Punch Out! dt 59.00

Rise of the Robots dt 49.00

- Sailormoon dt 49.00
- Soul Blazer dt 69.00
- Star Wars 3 dt 59.00
- Star Wing dt 39.00

Stargate dt 39.00

Syndicate dt 39.00

- Tiny Toon dt 39.00
- True Lies dt 49.00
- Utopia dt 49.00
- Vortex dt 69.00
- WWF Raw dt 69.00
- Zero the Kamikaze dt 49.00
- Zoop dt 59.00

Super NES-Zubehör

- 6 Spieler Adapter dt 49.00
- Action Replay Pro 3 dt 99.00
- Cinch Kabel S.NES dt 19.00
- Cinch Kabel m.Scart dt 29.00
- Donkey Kong Anhänger dt 4.90
- Donkey Kong Plüsch dt 39.00
- Game Mage 2 dt 69.00
- Infrarot Joypads dt 89.00
- Joypad (Nintendo) dt 39.00
- Pro Pad 2 SV-339 dt 36.00
- Pro Pad SV-334 dt 29.00
- Scart Kabel S.NES dt 19.00
- Spieleber. Donkey 2 dt 24.00
- Spieleb.Mario Worl.2 dt 24.00
- Super Key Adapter dt 29.00
- S.NES ohne Spiel dt 199.00
- Top Secret Spieleb. dt 24.95
- Universal Adaptor dt 39.00
- Verlängerung Joypad dt 15.00

GAME BOY

Asterix & Obelix dt 59.00

- Asteroids & Missile dt 59.00
- Bomberman 2 dt 59.00
- Cut Throat Island dt 59.00

Donkey Kong Land dt 59.00

- Dschungelbuch dt 59.00

Earth Worm Jim dt 59.00

- European Golf dt 59.00
- Fifa Soccer 96 dt 64.00
- Frank Th. Baseball dt 59.00
- Galaga & Galaxian dt 59.00
- John Madden Footb.96 dt 64.00
- Kirbys Dream Land 2 dt 59.00
- Mario's Picross dt 44.00
- **Mega Man 4 dt 49.00**
- Mickey Mouse 5 dt 59.00
- Micro Machines 2 dt 49.00
- NBA Live 96 dt 49.00
- NFL Quarterback '96 dt 59.00
- NHL Hockey 96 dt 49.00
- Pac Panic dt 45.00
- PGA Tour Golf 96 dt 49.00
- Pinball Deluxe dt 59.00

Pinocchio dt 59.00

- Primal Rage dt 59.00
- Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00
- Star Trek Generation dt 59.00
- **Streetfighter 2 dt 59.00**
- Super Mario Land 3 dt 59.00
- Tetris 2 dt 59.00
- Tim in Tibet dt 59.00
- True Lies dt 59.00
- USHAR Monster Truck dt 59.00
- Wario Blast dt 59.00

Waterworld dt 49.00

- Worms dt 59.00
- Zoop dt 44.00

Gameboy-Sonderangebote

- John Madden 95 dt 39.00
- **Seaquest DSV (SGB) dt 39.00**
- Stargate dt 39.00
- Tetris dt 39.00
- WWF Raw dt 39.00

Gameboy-Zubehör

- Game Boy Netzteil dt 17.00
- Game Boy schwarz dt 109.00
- Game Boy Clear View 11.00

MEGA DRIVE

- Addams Family Values dt 109.00
- **Batman Forever dt 99.00**
- Clay Fighter dt 79.00
- Comix Zone dt 109.00
- Cut Throat Island dt 99.00
- Death & Ret.o.Superm dt 89.00
- **Donald Duck Maui Ma. dt 109.00**
- Dragon - Bruce Lee dt 69.00
- Dynamite Headdy dt 79.00

Earth Worm Jim 2 dt 109.00

- EXO Squad dt 109.00

Fifa Soccer 96 dt 89.00

- Flintstones - Movie dt 119.00
- Generation Lost dt 69.00
- Havoc dt 99.00
- Hurricanes dt 94.00
- Indiana Jones Gr.Ad. dt 109.00
- **J.Madden Football 96 dt 99.00**
- Jurassic Park Ramp. dt 89.00
- Justice League dt 79.00
- Light Crusader dt 109.00
- Lobo dt 114.00
- Mario Basler Soccer dt 114.00
- Mask dt 109.00
- Micro Machines 96 dt 99.00
- Mr. Nutz dt 69.00
- Mr. Nutz 2 dt 109.00
- NBA Basketball dt 109.00
- NBA Jam Tournament dt 69.00
- **NBA Live 96 dt 89.00**
- Newman-Haas Indy Car dt 79.00
- NFL Quarterback '96 dt 99.00

NHL Hockey 96 dt 99.00

- Page Master dt 109.00
- Sampras Tennis 96 dt 99.00
- PGA Tour Golf 96 dt 89.00
- Phantasy Star 4 dt 109.00

Pocahontas dt 109.00

- Power Ranger 2 dt 104.00
- Psycho Pinball dt 69.00
- Putty Squad dt 99.00
- **Rise of the Robots dt 69.00**
- Road Rash 3 dt 79.00
- Schlümpfe dt 99.00
- Skidmarks dt 99.00
- Sonic 1&2 & Dr.Robo. dt 109.00
- Spirou dt 99.00
- Spot Goes to Hollyw. dt 109.00
- **Star Trek:Deep Space dt 109.00**
- Stargate dt 99.00
- Story of Thore kp.dt dt 124.00
- Syndicate dt 79.00
- Theme Park kompl.dt. dt 99.00
- Tiny Toon 2 dt 79.00
- Total Football dt 89.00

Vectorman dt 99.00

- Venom:Spider-Man dt 99.00
- Waterworld dt 99.00
- **Weapon Lord dt 99.00**
- Worms dt 99.00

WWF Wrestl. Arrcade dt 99.00

Mega Drive-Sonderangebote

- Aaht Real Monster dt 59.00
- Ballz dt 29.00

Beavis and Butthead dt 39.00

- Ecco the Dolphin 2 dt 49.00
- Hyperdunk dt 29.00
- IMG Int. Tour Tennis dt 59.00
- Incredible Hulk dt 29.00
- John Madden 95 dt 44.00
- Judge Dredd dt 49.00
- Jurassic Park dt 49.00
- **Marko's Magic Footb. dt 55.00**

Mega Man Wily Wars dt 39.00

- Mighty Max dt 59.00
- NHLPA Hockey '95 dt 49.00
- Ottifants dt 29.00
- Paws of Fury-Brutal dt 44.00
- Phantom 2040 dt 59.00
- Pitfall! dt 49.00
- Puggsy dt 29.00
- Punischer dt 49.00
- Slam Masters dt 59.00
- Snake, Rattle'n Roll dt 39.00
- Sonic & Knuckles dt 59.00
- Sparkster dt 59.00
- Sword of Vermilion uk 34.00
- Talespin dt 39.00
- Talmits Adventure dt 29.00
- Tazmania 2 dt 49.00
- Terminator 2 dt 39.00
- Toughman Boxing dt 49.00
- True Lies dt 49.00
- Warlock dt 49.00
- Wonder Boy 3 dt 59.00
- Yogi Bear dt 49.00

Mega Drive-Zubehör

- 4 Spieler Adapter dt 65.00
- 6 Button Joypad dt 39.00
- Action Replay Pro 2 dt 79.00
- Antennenweiche MD 2 dt 39.00
- ASCII 6 But. Joypad dt 29.00
- Ascii 6 Button Pad dt 45.00
- Cinch Kabel MD 1 dt 15.00
- Master System Conver dt 39.00
- MD Tips&Tricks Buch dt 9.95

Mega Drive o.Spiel dt 159.00

- Mega Joystick TP514 dt 29.00
- Pro Pad 6 B. SV-439 dt 39.00
- Program Pad SV-443 dt 59.00
- Scart Kabel MD 1 dt 19.00
- Verlängerung Joypad dt 15.00

MEGA-CD

- Beast 2 dt 79.00
- **Chuck Rally-B.C.Rac. dt 109.00**
- Cobra Space Adventu. dt 89.00
- Demolition Man dt 99.00
- Dragon Lore dt 89.00
- Dragon's Lair kp.dt. dt 89.00
- Dune - Wüstenplanet dt 99.00
- Fatal Fury Special dt 69.00
- **Flying Nightmares dt 99.00**
- NBA Jam dt 89.00
- Schlümpfe dt 99.00
- Sonic CD dt 89.00
- Soul Star (komp. dt) dt 99.00
- Theme Park dt 79.00
- World Cup Golf dt 99.00

Mega-CD-Sonderangebote

- Bill Walsh Football dt 29.00
- Corpse Killer dt 29.00
- Kids on Site dt 29.00
- NHLPA Hockey '94 dt 39.00
- Powermonger dt 39.00
- Prince of Persia dt 29.00
- Road Avenger dt 19.00
- Slam City dt 29.00
- Spider-Man vs. Kings dt 29.00
- Supreme Warrior uk 29.00
- Syndicate dt 39.00
- Wolfchild dt 29.00

Mega-CD-Zubehör

- Mega CD - Buch dt 9.95
- Mega CD 2 & Road Av. dt 239.00

Sega 32X

Fifa Soccer 96 dt 99.00

- Knuckles Chaotix dt 109.00
- Kolibri dt 109.00
- Metal Head dt 129.00
- Motorcross dt 109.00
- Primal Rage dt 109.00
- Space Harrier dt 79.00
- Spot Goes to Hollyw. dt 109.00
- Star Wars Arcade dt 119.00
- T-Mek (CD) dt 109.00

Virtua Fighter dt 119.00

- Virtua Racing Deluxe dt 129.00

Sega 32X-Sonderangebote

- Corpse Killer (CD) dt 29.00
- NBA Jam Tournament dt 29.00
- Night Trap (CD) dt 29.00
- Slam City (CD) dt 29.00
- Supreme Warrior (CD) dt 29.00
- WWF Raw dt 29.00

Sega 32X-Zubehör

- MD 32X & Star Wars dt 289.00
- Mega Drive 32X dt 189.00

Panasonic 3DO

- Alone in the Dark 2 dt 89.00
- Battle Sport dt 89.00
- Blade Force dt 89.00
- Captain Quazar dt 89.00
- Casper dt 99.00
- Clayfighter 2 dt 99.00
- **Creature Shock dt 94.00**
- **Cyberia dt 99.00**
- Deathkeep dt 89.00
- **Descent dt 99.00**
- Dragon Lore dt 89.00
- Driving Need f.Speed dt 89.00
- Fifa Soccer dt 89.00
- Foes of Ali dt 89.00
- Golden Gate dt 89.00
- Gridders us 79.00
- Guardian Wars us 99.00
- Hell dt 79.00
- Horde uk 89.00
- Jurassic Park us 89.00
- Killing Time dt 89.00
- Lost Vikings 2 dt 99.00
- Panzergeneral dt 79.00

PGA Tour Golf 96 dt 89.00

- Phoenix 3 dt 89.00
- Poed dt 89.00

Primal Rage dt 99.00

- Psychic Detective dt 89.00
- Rebel Assault dt 79.00
- Return Fire (DA) dt 89.00
- Road Rash dt 99.00
- Sesame Street Numb. us 79.00
- Sewer Shark us 99.00
- Shock Wave dt 89.00
- Shockwave 2 dt 89.00
- Starfighter dt 89.00

Syndicate (DA) dt 89.00

- Theme Park kompl.dt dt 109.00
- **Wing Commander 3 dt 99.00**

3-DO-Sonderangebote

- 3-Do Demo Sampler 4 uk 3.00
- Alone in the Dark 1 dt 69.00
- Gridders uk 69.00
- Out of this World us 59.00

- Return Fire Map o.D. dt 49.00

Shadow War of Succ. us 69.00

- Soccer Kid uk 39.00
- Station Invasion uk 39.00
- Zhadnost uk 69.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

3-DO-Zubehör

- 3DZero 6 B. Joypad dt 49.00
- Joypad Adapter S.NES dt 45.00
- Goldstar Joypad dt 59.00
- Goldstar 3-Do+Spiel dt 649.00
- Infrarot Joypad 6 B. dt 69.00
- Joypad SV-1201 3-Do dt 34.00
- Propad SV-1200 3-Do dt 44.00

JAGUAR

- Atari Kart dt 109.00
- Battlemorph (CD) dt 99.00
- Creature Shock (CD) dt 99.00
- Fight For Life dt 109.00
- Highlander (CD) dt 99.00
- Hover Strike (CD) dt 109.00
- Missile Command dt 109.00
- Pitfall dt 109.00
- **Primal Rage (CD) dt 89.00**

Rayman dt 129.00

- Space War 2000 dt 99.00
- Ultra Vortex us 129.00
- Zool 2 dt 79.00

Jaguar-Sonderangebote

- Checkered Flag dt 49.00
- Club Drive dt 49.00
- Crescent Galaxy dt 49.00
- Dino Dudes dt 49.00
- Dragon - Bruce Lee dt 49.00

Jaguar-Zubehör

- Cat-Box dt 139.00
- Jaguar CD-Rom dt 299.00
- Jaguar Grundgerät dt 219.00
- Joypad Atari Jaguar dt 49.00

Sony PSX

- Adidas PS Soccer dt 94.00
- Alien Trilogy dt 94.00
- Aliens dt 89.00
- Alone in the Dark 2 dt 99.00
- Assault Rigge dt 89.00

Battle A.Toshinden 2 dt 94.00

- Beyond the Beyond dt 94.00
- Casper dt 94.00
- Castlevania dt 99.00
- Chaos Control dt 89.00
- Chronicles o.t.Sword dt 94.00
- Cyberia dt 94.00
- Cybersled dt 84.00
- D's Dining Table dt 84.00
- Defcon 5 dt 89.00
- Descent dt 94.00
- Destruction Derby dt 94.00
- Discworld (kp. dt.) dt 89.00
- Dr. Need for Speed dt 89.00
- ESPN Extreme Games dt 89.00
- Fade to Black DV 89.00
- Fifa Soccer 96 dt 89.00
- Gola Storm (Konami) dt 99.00
- Hebereke's Popoitto dt 89.00
- Hi Octane (DA) dt 83.00
- Horned Owl dt 94.00
- Impossible Mission dt 99.00
- Int. Champ. Soccer dt 89.00
- John Madden 96 dt 89.00
- Johnny Bazookatone dt 79.00
- Jupiter Strike dt 84.00
- Crazy Ivan dt 89.00
- Lemmings 3D dt 89.00
- Loaded dt 89.00
- Lone Cyborg dt 89.00
- Magic Carpet dt 89.00
- **Mickey Mania dt 89.00**
- Museum Piece 1 dt 94.00
- **Myst dt 94.00**
- NBA Jam Tournament dt 94.00
- NBA Live 96 dt 89.00
- NFL Quarterback '96 dt 84.00
- Panzergeneral dt 89.00
- Parodius Deluxe dt 99.00
- PGA Tour Golf 96 dt 89.00
- Philosoma dt 89.00
- Pinball (Ocean) dt 99.00
- Plades of Rage dt 99.00
- Powerserve dt 89.00
- Primal Rage dt 99.00
- Overkill dt 99.00
- **Raven Project dt 89.00**
- Rayman dt 99.00
- Revolution X dt 84.00

Ridge Racer Revol. dt 94.00

- Rise of the Robots 2 dt 84.00
- Road Rash dt 89.00
- Roll Cage dt 99.00
- Shell Shock dt 89.00

Shock Wave Assault dt 89.00

- Silverload dt 94.00
- Starblade Alpha dt 89.00
- Street Racer dt 99.00
- Striker 96 dt 89.00
- Tekken dt 99.00
- Theme Park dt 89.00
- Thunderhawk 2 dt 79.00
- Time Commando DV 89.00
- Total NBA 96 dt 94.00

True Pinball dt 89.00

- Twisted Metal dt 89.00
- Viewpoint dt 89.00

Warhammer Fantasy B. dt 89.00

- Warhawk dt 89.00
- Wing Commander 3 dt 99.00
- Wipe out dt 89.00

- World Cup Golf dt 89.00
- Worms dt 89.00
- WWF Arcade dt 79.00
- X-Com Enemy Unknown dt 79.00
- X-Men:Children o.t.A dt 84.00

Sony PSX-Zubehör

- Action Replay Prof. dt 99.00
- Action Rep. PC-Link dt 79.00
- Antennenkabel PSX dt 45.00
- ASCII Joystick dt 109.00
- ASCII Joypad PSX dt 44.00
- ASCII Joypad Autof. dt 59.00
- Euro-Scart Kabel dt 69.00
- Infrarot Joypads PSX dt 89.00
- Joypad Sony PSX dt 54.00
- Joypad SV-1102 Sony dt 44.00
- Propad SV-1100 Sony dt 59.00
- Verlängerung Joypad dt 24.00
- Link-Kabel PSX dt 45.00
- Maus Sony PSX dt 54.00
- Memory Card Sony PSX dt 49.00
- Multi Tab Sony Plays dt 59.00
- NeGcon Joypad dt 84.00
- Programm Joypad Sun dt 59.00
- RGB-Scart Kabel Sony dt 39.00
- Sony Playstation dt 579.00

Saturn

- B.A. Toshinden Remix dt 94.00
- Bug dt 109.00
- Casper dt 94.00
- Clockwork Knight dt 89.00
- Clockwork Knight 2 dt 99.00
- Cyber Speedway dt 89.00
- Cyberia dt 94.00
- D's Dining Table dt 84.00
- Darius Gaiden dt 84.00
- Daytona USA dt 109.00
- Deadly Skies dt 94.00
- Digital Pinball dt 99.00
- Dracula X dt 99.00
- Fifa Soccer 96 dt 89.00
- Frank Thomas Baseb. dt 84.00
- Galactic Attack dt 84.00
- Hebereke dt 89.00
- Hi Octane (DA) dt 89.00
- Magic Carpet dt 89.00
- **Myst (kompl. dt) dt 99.00**
- Mystaria dt 99.00
- Mystery Mansion dt 119.00
- NBA Jam Tournament dt 94.00
- NFL Quarterback '96 dt 84.00
- NHL Allstar Hockey dt 99.00
- Panzer Dragoon dt 99.00
- Parodius Deluxe dt 99.00
- Primal Rage dt 89.00
- Probotector dt 99.00

Rayman dt 94.00

- Real Yuoname (kp.dt.) dt 119.00
- Revolution X dt 84.00
- Rise of the Robots 2 dt 84.00
- Sega Rally dt 109.00
- Shell Shock dt 99.00

Sim City 2000 kp.dt. dt 99.00

- Streetfighter Movie dt 94.00
- Theme Park (kp.dt.) dt 89.00
- Thunderhawk 2 dt 94.00
- True Pinball dt 99.00
- Victory Boxing dt 94.00
- Victory Goal dt 109.00

Virtua Cop + Pistole dt 139.00

Virtua Fight 2 Remix dt 65.00

- Virtua F.& Clockw.K. dt 99.00
- Virtua Fighter dt 109.00
- **Virtua Fighter 2 dt 99.00**
- Virtua Hang-On dt 99.00
- Virtua Racing dt 99.00
- Virtual Hydlide dt 99.00
- Waterworld dt 94.00
- Wing Arms dt 99.00
- World Series Baseb. dt 94.00
- Worms dt 94.00
- WWF Wrestlemania dt 89.00

Saturn-Zubehör

- **6 Button Joypad dt 39.00**
- 6 Spieler Adapter dt 69.00
- 8 Meg Memory Card dt 99.00
- **Action Replay Saturn dt 99.00**
- Antennenkabel Saturn dt 39.00
- Antennenkabel dt 54.00
- Arcade Racer Lenkrad dt 119.00
- Backup Memory Saturn dt 99.00
- Hyper Joypad Saturn dt 24.00
- Infrarot Joypads dt 89.00
- Joypad Eclipse SV461 dt 44.00
- Joypad Saturn dt 39.00
- Joypad SV-460 dt 34.00
- Photo CD-System dt 54.00
- Programm Joypad Sun dt 59.00
- RGB-Scart Kabel dt 29.00
- Saturn+VF & Clockw. dt 799.00
- Video CD MPEG-Karte dt 329.00

Sega Saturn o. Spiel dt 649.00

- Sega Saturn + 3 Spi. dt 899.00
- Turbo Joypad Saturn dt 34.00
- Universal Adaptor dt 49.00
- Verlängerung Joypad dt 19.00
- Virtua Stick Saturn dt 79.00

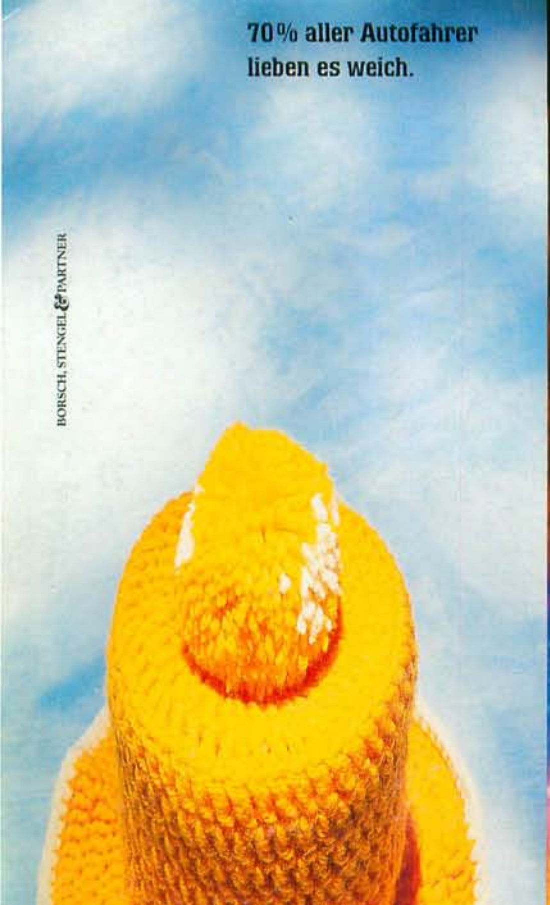
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.
Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste. • An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. • Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,–/ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

70% aller Autofahrer
lieben es weich.



Mit Micro Machines 2
kommt's ganz hart.

BORSCH, STENGEL & PARTNER

Micro Machines 2. Voll die Härte.

Piste frei für 16 total abgefahrene Mini-Rennmaschinen!
Micro Machines 2 verändert die Welt: Tempo im Schlafzimmer, Crash in der Küche, Geisterfahrer auf der Klobrille, Bremsmanöver im Keller. Mega-Power, Spitzen-Fun, Riesen-Spannung. Der Nachfolger des Erfolgstitels geht voll zur Sache. Wenn Du auf harten Speed stehst, bist Du hier richtig. Gas geben und los!







Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt